

TOY STORY 3 PARA NINTENDO DS Y Wii
A MÁS DE UNA DÉCADA, REGRESAN LOS JUGUETES MÁS DIVERTIDOS
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
IRON MAN 2
¡Juega una misión alterna a la película!
Año 19 No. 6
• P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. $D 70.00
• GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.95
• HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00
• COSTA RICA Col 1,200.00 • PANAMÁ B/2.00
• ECUADOR 2.80 (Precio incluye IVA)
TIPS MEGA MAN 10 • ARTE NARUTO SHIPPUDEN • ESPECIAL ROBOTS


SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
CLUB NINTENDO
AMY ROSE
© 2010 SEGA

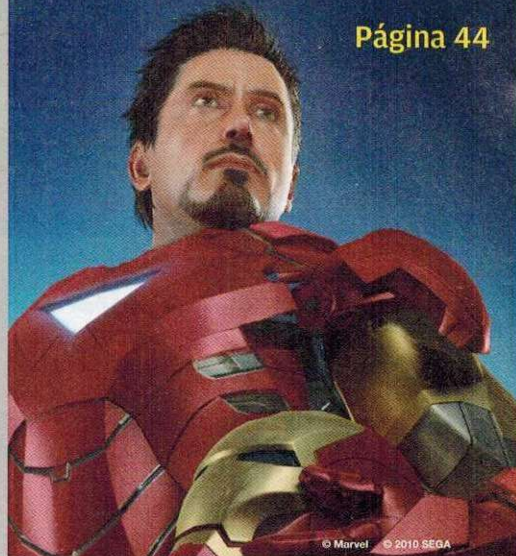
SUMARIO



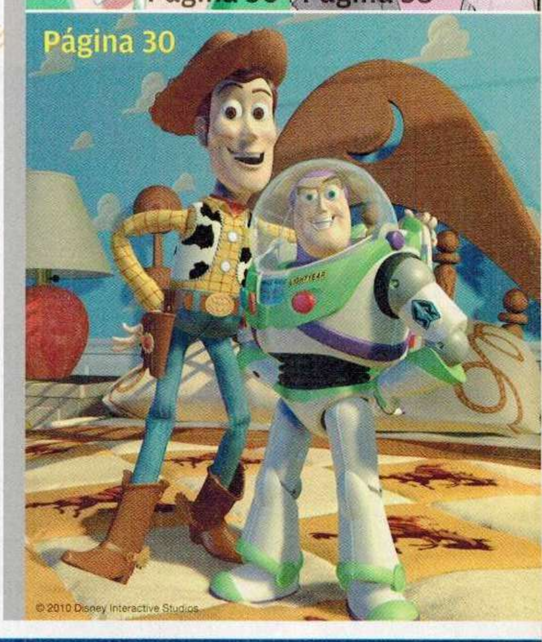












Fundación Televisa te invita a que nos des tu opinión sobre

¿CÓMO VES A MÉXICO?

Envía tu foto o video a: www.tieneselvalorotevale.com.mx



EDITORIAL

Año XIX No. 6
Junio 2010

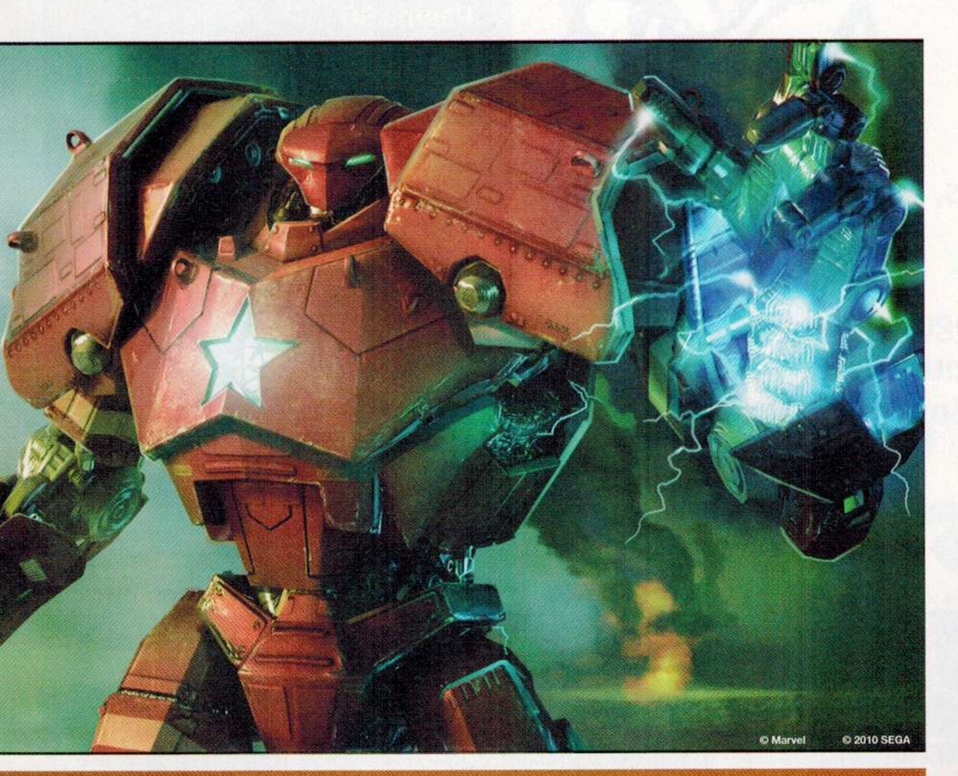
A un par de meses de su estreno, **Monster Hunter Tri** sigue siendo uno de los títulos fuertes para la consola de Nintendo; ¿por qué? La respuesta es simple. Se trata de un título que realmente aprovecha la esencia del juego en línea que poco se había visto en Nintendo y que sólo despuntó a través de las consolas de generación actual (Wii y NDS). Pero no sólo es el hecho de que puedas jugar con alguien más, sino la diversidad de acciones y misiones que puedes realizar en campos abiertos, perfectamente diseñados para siempre mantenerte a la expectativa de lo que tu presa podría hacer. Combinando la acción con el Wii Speak y el Classic Controller Pro, la experiencia se vuelve única. Realmente es un acierto de Capcom y un gusto completo que hayan pensado en Wii para dicho juego; ¿aún no lo tienes? ¡No sabes de lo que te estás perdiendo!

Cambiando de tema y descansando de la cacería por un momento, las noticias no se han hecho esperar; primero veíamos cómo -para tristeza de los fans- **Metroid Other M** se posponía un par de meses, que realmente es poco comparado a otros retrasos que se han ido a un año o más, como ocurrió en **TLOZ: Twilight Princess**. Por otro lado, Nintendo anunció la consola Wii en color negro; aquí la novedad no es el color, sino que además se incluye en el mismo paquete el juego **Wii Spots Resort** con su respectivo Wii Motion Plus en color negro. Con esto, la consola se mantiene en su precio, pero ganas un juego adicional y su accesorio; genial, ¿no? Estamos seguros de que esta estrategia aumentará las ventas de Wii alrededor del mundo y, por supuesto, tendrá a miles de fans complacidos con los "regalitos adicionales".

Sin más rodeos, te invito a disfrutar de la revista de junio, con reseñas de los mejores juegos del mes (en especial de **Sin and Punishment: Star Successor**), así como las clásicas secciones que se complementan con los *Tips* de **Mega Man 10**, para que de una vez por todas descubras los secretos de esta intensa historia de Capcom.

Durante y después de la E3 (15, 16 y 17 de junio), visítanos en nuestra página de Internet para conocer las noticias más importantes de Nintendo y sus licencias. www.clubnintendomx.com







Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR EJECUTIVO EDITORIAL
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Marvin Rodríguez

ASESORA EDITORIAL
Irene Carol

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Miguel Ángel Armendáriz

PROYECTOS DIGITALES

DIRECTOR EDITORIAL
Karl-Heinz Jentjens Kraus

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
José Carlos de Mier

DIRECTOR DE PLANEACIÓN ESTRATÉGICA Y OPERACIONES MÉXICO
Carlos Garrido

DIRECTOR DE UNIDAD DE NEGOCIOS
Alonso Weber

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona Arrechea

COORDINADOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Marcos García Romocastro

GERENTE DE VENTAS
Ernesto Hernández

DIRECTOR DE RELACIONES CORPORATIVAS
Héctor Lebrija Guiot

EJECUTIVA DE VENTAS
Yerilee Vázquez Saavedra

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTORA DE MARKETING
Bertha Garabana Torres

CIRCULACIÓN

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN
Sylvia Cañas Moreno

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas



TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal



Circulación certificada por el
Instituto Verificador de Medios
Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 19 N° 6. Fecha de publicación: Junio 2010. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00.. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07.

Impresa en Chile por: Quebecor World Chile, S.A., Av. Gladys Marín 6920, Santiago de Chile, Chile. Tel.: (562) 440-5700.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo #565 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2010. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2010.

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5265-0990 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970
www.tususcripcion.com

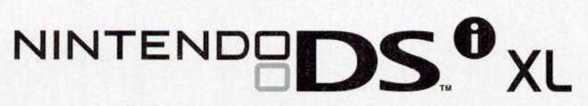
Una talla más grande.

(PARA QUE PUEDAS ELEGIR)

XL



Presentamos al nuevo miembro de la familia DS, el GRAN **Nintendo DSi™ XL**. Sus nuevas pantallas de 10.7 cm son más grandes y 93% más grandes que el DS lite. Con un mayor ángulo de visión, podrás compartir la diversión con toda tu familia. Otro beneficio es un stylus más grande. ¡Diviértete a lo grande!



¡Diviértete a lo GRANDE!

Las marcas registradas y derechos de autor de los juegos son propiedades de sus respectivos dueños. Las propiedades de Nintendo son marcas registradas de nintendo. © 2010 Nintendo.

www.nintendoDSi.com/es/



Zero: el nuevo héroe que salvará el día...

Capcom ha juntado los cuatro excelentes juegos de la línea **Mega Man Zero** en una sola tarjeta de Nintendo DS, así disfrutarás de todas las hazañas de **Zero** en sus misiones a través de mundos bidimensionales. Por supuesto, el estilo de los escenarios queda dentro del concepto general de la línea **Mega Man**, sin embargo, **Zero** contará con armas y estilos de combate únicos que le darán más emoción a la aventura.

Mega Man Zero Collection página 40



© 2010 Capcom



DR. MARIO

Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo, Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, CP 01210 México, D.F.
También lo puedes hacer por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo va todo por allá?, espero que bien. Primero que nada felicitarlos por la excelente revista que nos traen mes a mes, no me he perdido ninguna desde la edición 200. En fin, aquí van las preguntas.

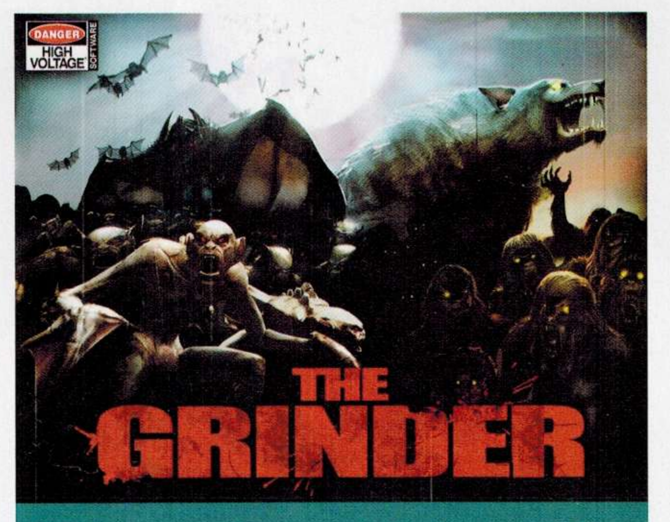
1.- He escuchado que saldrá un nuevo juego de **Dead Rising** para otras consolas, ¿va a llegar a Wii? Y de ser así, ¿cuándo?
2.- ¿El juego **The Grinder** ya tiene fecha de salida?
3.- ¿Saldrá un nuevo juego de la serie **Resident Evil** para Wii o Nintendo DS?

Lucas Pereira G.
Chile

Qué tal, mi estimado Lucas. Me da mucho gusto que te hayas integrado a Club Nintendo, te invito a que te registres en los foros o síguenos a través de nuestra página de Internet oficial (www.clubnintendomx.com).

Efectivamente, Capcom anunció hace algún tiempo (justo unas semanas antes de estrenar el *remake* del primero en Wii) y todo indica que dicho juego se estrenará para finales de agosto. No obstante, Capcom no ha comentado si tiene planes para una adaptación en Wii, por lo que sería cuestión de esperar a ver si más adelante ocurre lo mismo que con la primera entrega, que, aunque con varios recortes, sí pudo abrirse camino a la consola de Nintendo.

The Grinder, otro éxito de la compañía desarrolladora High Voltage (**The Conduit**, **Harvey Birdman**, **The Grim Adventures of Billy & Mandy**), llegará al Wii –si es que no hay un cambio de último momento- en octubre del próximo año, por lo que podríamos tener antes la secuela de **The Conduit**. Por último, una nueva historia de **Resident Evil** no está en planes para los próximos meses, sin embargo, tomando en cuenta que Capcom, a través de su línea "**Archives**" ya puso en nuestras manos las versiones cero y uno, no dudo que más adelante hagan lo mismo con la segunda y tercera entrega e incluso, con algo de suerte, también con **Code Veronica**. En lo que al Nintendo DS respecta, no hay planes a corto o largo plazo, por lo menos nada que haya hecho oficial Capcom.



The Grinder es un juego que promete superar por mucho a lo que hemos visto en **The Conduit**, pues la experiencia que ha adquirido el equipo de desarrollo es impresionante. Así, esta original historia te pondrá ante una aventura en contra de hombres lobo y vampiros, en una perspectiva subjetiva que te dará toda la emoción de sentirte como si tú fueras el personaje que está enfrentando el reto. Gráficamente nos deja bastante satisfechos y eso que aún falta mucho para su estreno.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo te ha ido en el Reino Champiñón? Espero que muy bien. Esta es la segunda vez que escribo, y lo hago porque tengo algunas dudas, ojalá me respondas:

1.- He visto que el Nintendo DSi XL va a tener el mismo sistema operativo que el DSi, ya tengo unas aplicaciones y juegos instalados en el DSi, pero, tengo una pregunta: ¿se podrán intercambiar datos mediante DSi y DSi XL?, es que no quiero gastar más dinero para volver a descargarlos.
2.- ¿Cuándo saldrá el juego **Killer Instinct Gold** para la Consola Virtual y como cuánto costaría?
3.- ¿Para qué fecha estará listo el nuevo juego de **Zelda** para Wii?
4.- ¿Se pueden guardar juegos en la memoria SD del Wii, y jugar en otras consolas Wii?, es que quiero saber por qué eso no se puede hacer en el DSi, y para jugar despues mis juegos en vacaciones; en otro caso, ¿se pueden copiar los juegos de las memorias SD?

Bueno, **Mario**, ojalá te vaya bien, me saludas a **Luigi**, ¡adiós!

Danny
Vía correo electrónico

Así es, el Nintendo DSi XL tendrá el mismo Sistema Operativo que el original DSi (y todo lo que haya en la tienda virtual del Nintendo DSi es compatible), sin embargo, las aplicaciones que tengas para la versión normal, no podrás instalarlas en el nuevo DSi XL, pues ocurre lo mismo que en el Wii; si instalas algo en una consola, se queda en esa consola, así que deberás descargar nuevamente tus juegos o aplicaciones en el DSi XL.

Como ya he mencionado antes, **Killer Instinct** no llegará a la Consola Virtual, por los derechos de Rare. El nuevo título de **The Legend of Zelda** aún no tiene fecha definitiva, pero de seguro anunciarán más detalles dentro del próximo E3 en Los Ángeles. Por último, sí puedes guardar juegos descargados en una tarjeta SD, pero no los podrás llevar y jugar en otro Wii, porque se registran en la consola donde se descargaron y sólo corren allí; esto es un método que tomó Nintendo para evitar la piratería en sus sistemas.

¡Qué onda, **Doctor Mario**! Espero que esté bien viajando por el espacio por fa salúdame a todo mundo champiñón. Bueno, ya voy al grano.

1.- ¿En qué mes sale el juego **Mega Man Zero Collection**?
2.- ¿Dónde puedo conseguir los Wii Points?
3.- ¿Qué nuevas cosas tiene el Nintendo DSi XL?
4.- He buscado por Internet y me encontré que la serie **Haruhi Suzumiya** tiene tercera temporada; si es verdad, díganmelo por favor.

Manuel Aldana Vargas
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Manuel! Capcom anunció que la salida de **Mega Man Zero Collection** en Japón será para este mismo mes de junio; para América no hay fecha definitiva, pero todo indica que será unas cuantas semanas después del lanzamiento japonés, así que sólo resta esperar un poco más para tener en nuestras manos esta gran colección.



Los Wii Points los puedes comprar en casi cualquier tienda de autoservicio, especializada o departamental, el precio varía dependiendo de la cantidad de puntos que incluya tu tarjeta. También los puedes adquirir con tarjeta de crédito dentro del Canal de Tienda de tu Wii.

El nuevo NDSi XL básicamente fue modificado en dimensiones de pantalla y de la consola en general. La calidad de las pantallas, *hardware* y *software* son las mismas de la versión anterior (DSi).

No, mi estimado amigo, la serie **Haruhi Susumiya** apenas va en la segunda temporada en Japón y el primer capítulo fue dedicado en especial al tradicional Festival Tanabata. Aún no han revelado si desarrollarán la tercera temporada, pero a como ha crecido su popularidad alrededor del mundo, no me extrañaría que sí ocurriera.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Cómo están por allá en el reino? Quiero mandarles un cordial saludo a usted y a todos los lectores de esta revista; bueno, esta es la primera vez que les escribo y el motivo es el siguiente.

1- En un foro de Internet encontré esto: "Anuncio sorpresa y con pocos detalles". Nintendo lanzará una consola portátil antes de que finalice su año fiscal el 31 de marzo de 2011. Será una revisión de Nintendo DS que permitirá ver juegos con efectos de tres dimensiones y sin el empleo de gafas. Según el comunicado de la compañía, el nombre provisional de la consola es Nintendo 3DS y sus juegos serán compatibles con los lanzados para las otras versiones de la misma consola. Nintendo dará más detalles del proyecto en junio, con motivo de la feria E3 de Los Ángeles.

Los *blogs* especializados en juegos ya especulan sobre la tecnología que aplicará Nintendo para lograr un efecto tridimensional sin el auxilio de gafas. Muchos coinciden en que se trata de una tecnología que exige una cámara que registre los movimientos del rostro del jugador y en función de ellos desplace los elementos de la imagen para dar esta sensación de profundidad.

Bueno, al grano, ¿es verdad lo que informa este foro o son puros rumores de Internet? Si es así, ¿cuándo saldría? Quisiera confirmarlo contigo, **Doctor Mario**, espero me respondan esta grandísima duda ya que en el 2011 tenia planeado comprar un Wii y si lo del Nintendo 3DS resulta verdad, conseguiré esta consola. Bueno, espero que publiquen mi duda. Saludos y hasta luego.

Neji
Vía correo electrónico

Los rumores siempre estarán rondando los temas más solicitados, en este caso le tocó a Nintendo con el "destape" de la consola Nintendo 3DS que, supuestamente, tendría las funciones de profundidad que mencionas. Sin embargo, por ahora no podemos afirmar ni desmentir nada. ¿Por qué? Básicamente porque Nintendo no ha mostrado ninguna postura para denegar o confirmarlo; por lo tanto, aventurarnos a decir una conclusión sería prematuro. Pensemos que sí, Nintendo podría estar trabajando una nueva versión de su popular plataforma portátil, pero antes de decir si será en 3D (como marca el avance de la tecnología) o si cambiará de diseño o generación de *software*, mejor esperamos a que la misma compañía dé su clásica conferencia de prensa previa al E3 en junio (o sea en unos días) para salir de dudas con información de primera mano; ¿ustedes qué opinan? ¿Verdad, rumor? Envíennos sus comentarios.

¡Hola, equipo de Club Nintendo! Bueno pues quisiera hacerles unas preguntas.

1.- ¿Para cuándo estarán listos los juegos **Pokémon Black/White**?, ¿También incluirá el **Pokéwalker**?
2.- ¿Creen que sea posible que lancen una secuela de **The World Ends With You**?

Muchas gracias, y espero que me respondan.

Ricardo Mendoza
Vía correo electrónico

¡Qué tal, Ricardo! Las nuevas entregas de **Pokémon** (**Black** y **White**) estarán listas para finales de año... en Japón. Para nuestro continente no hay fecha establecida, no obstante, los últimos lanzamientos de **Pokémon** en América se han visto en abril, por lo tanto, sería lógico pensar que en dicho mes del 2011 estarían llegando estas nuevas ediciones que sí marcan un cambio y avance en el cómo jugar **Pokémon**. Pero claro, al no haber confirmación oficial por parte de Nintendo, no podemos dar una fecha por real, así que mejor mantente pendiente de nuestras próximas actualizaciones en donde, por supuesto, hablaremos de todo lo relacionado con **Pokémon**. ¿Incluirán el **Pokéwalker**? No lo sabemos, es probable que de ser así, se trate de una versión diferente de dicho accesorio, pero volvemos a lo mismo, aún es muy temprano para especular sobre cómo serán o qué incluirán las nuevas ediciones de esta franquicia de Nintendo.

En Square-Enix se sacaron un 10 con el juego **The World Ends With You**, pues mezclaba elementos de acción y RPG con estilo gráfico creativo y ambientado en escenarios llenos de color y efectos visuales. Hasta la fecha, es uno de los títulos mejor logrados para la consola portátil de Nintendo. Ahora bien, con respecto a lo que preguntas, se han visto numerosos rumores en Internet sobre que los desarrolladores ven en el Wii el medio ideal para la secuela de **The World Ends With You**, pero desafortunadamente no hay nada concretado o dicho personalmente por la compañía, por lo que tendremos que esperar para ver si se hace realidad o se queda en un simple rumor. Quizá en el E3 haya sorpresas que agraden a los fans de este entretenido juego, así que manténganse pendientes.

¡Hola, **Doctor Mario**! ¿Cómo estás? Espero que bien ya listo para la aventura que te espera en **Super Mario Galaxy 2**, eh, ja, ja, ja. La razón por la que por primera vez te estoy escribiendo es porque,bueno yo he sido fan de su revista desde hace 7 años, y de Nintendo prácticamente desde que juego videojuegos desde el NES, hasta el Nintendo DSi XL, tengo todas las consolas.

La razón por la que soy fan de Nintendo es por su siempre innovadora forma de jugar. Un claro ejemplo es el Wii, pero lo único que no me gusta es que



© 1995-2010 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Como es costumbre, las nuevas ediciones de **Pokémon** traerán personajes especiales, como es el caso de **Zorua** (quien mide 70 centímetros y pesa 12.5 kilos) y su evolución, **Zoroark**, que mide un metro con sesenta centímetros y pesa 81.1 kilogramos. Aún no se ha dicho si serán los únicos, pero no dudamos que más adelante se den noticias sobre otro nuevo personaje o evoluciones.



se concentran tanto en eso que dejan otros aspectos en el olvido, como la cuestión gráfica, la cual no es mala, pero por eso el Wii no cuenta con varios de mis juegos favoritos como **Resident Evil** o **Splinter Cell**.

Acabo de ver en Internet que la Wii 2.0 va a ser mejorada en todos esos aspectos y mi duda es: ¿cuándo va a salir? Sé que es pronto pero investigué en Internet y según un anuncio que dio Reggie será en el 2011 y contará con reproductor de DVD y Blu-Ray, mejores gráficos, etc. ¿Eso eso verdad?

Espero que puedas contestar mi pregunta, muchas gracias, **Mario** y a todos ustedes por esta gran revista. Gracias y hasta la próxima.

Andrés Casarrubias Martínez
México D.F.

Así es, Andrés. ¿A poco no te dio gusto regresar a los confines de la galaxia en una nueva aventura que diseñó Nintendo pensando tanto en los jugadores casuales y experimentados? Tienes toda la razón. Nintendo siempre ha buscado una forma creativa de presentar sus videojuegos y consolas, lo vemos con la forma que desarrollaron para el *gameplay* del Wii y Nintendo DS, pensando en las posibilidades táctiles y de movimiento que han dado buenos resultados en la creación y diseño de nuevos videojuegos para nuestras consolas favoritas.

No te voy a negar que sería bienvenido más poder en las capacidades gráficas, pero desde el inicio del Wii, Nintendo comentó que ese aspecto no era tan prioritario para ellos en esta generación, pues su punto de impacto –y lo lograron- fue el control. Sí, sé que muchos dirán que no fue así, pero tal fue su aceptación del mercado en general que Sony emuló sus controles y Microsoft tuvo que buscar una manera alterna de presentar sus juegos para crear mayor interactividad con el usuario. Así, en resumen, sí nos hemos perdido de grandes juegos en Nintendo, quizá de los que más se resienten son



Resident Evil 5 y **Street Fighter IV** (por mencionar algunos), pero por el otro lado, hemos ganado decenas de títulos que bien quisieran otras compañías tener en sus consolas.

En cuanto a tu pregunta del nuevo Wii, el término 2.0 es el que ha utilizado Internet, dentro de la serie de rumores y especulaciones de una nueva plataforma de Nintendo, pero ello no significa que sea un nombre real. Recuerden, como les he dicho en cuantiosas ocasiones, tarde o temprano llegarán nuevas consolas y lo más probable es que la gente de nuevas tecnologías y desarrollo de Nintendo ya está trabajando duro, pero aún es muy pronto para que se hable de ello y, por lo tanto, lo que se diga o comente sobre un Wii HD (*High Definition*), con disco duro o que haga hasta jugo de naranja es eso, rumor. Podría suponer que Nintendo seguirá con su filosofía de controles más interactivos, pero, ¿cuál será el ingrediente que detonará nuestro interés cuando llegue el momento? No lo sabemos aún. Yo estoy igual que tú y miles de fans, esperando con ansia para ver cómo nos vuelven a sorprender Iwata, Miyamoto y el resto del staff de La Gran N.

¡Saludos y felicitaciones por el excelente trabajo que hacen mes a mes! Bien, **Doctor Mario**, seré breve respecto a mis dudas.

A diferencia de los resultados obtenidos por **King of Fighters XII**, la versión que salió para Wii **"The Orochi Saga"** resultó ser una de las mejores entregas y que caía perfecto para los usuarios de Wii, pues son pocos los títulos de dicho género que encontramos en la plataforma de Nintendo. Las buenas notas se las ganó a pulso al ser (**The Orochi Saga**) un magnífico compendio **94** al **98**, es decir, las partes más impactantes que seguramente jugaste mil veces en las Arcadias.



1.- Soy un seguidor de la serie **The king of Fighters** y estaba muy interesado en **KOF XII** ya que quería que llegara a Wii (de hecho me compré **KOF The Orochi Saga** para esperar ese juego mientras tanto) pero un día, navegando en distintas páginas de Internet de seguidores y crítica especializada en juegos, me decepcioné al ver lo mal que estaba evaluado el juego y las pésimas críticas de parte de los fans y no tan fans que se ganó el juego, al grado que lo calificaron como el peor de la serie; quisiera saber su opinión respecto a esto ya que como no he podido probar el juego y sólo he visto videos de él, y se veía muy bueno.
Al juego se le critico especialmente los pocos personajes, no tener historia, el sistema de pelea muy lento, los gráficos (ya sé que esto no es lo vital en un juego pero ya saben lo quisquillosos que son los videojugadores de ahora que sólo ven gráficos), el no contar ni siquiera con un jefe final y luego de derrotar a cinco equipos el juego terminaba en resumen, que prácticamente era una versión beta, lo que pusieron a la venta de lo que podría haber sido el mejor juego de pelea hasta la fecha. Me gustaría saber si todo esto es verdad ya que ustedes hablaron de este juego en la sección de Arcadias y lo calificaban muy bien y que iba ser una exitazo.
2.- ¿Creen que habrá un **KOF XIII** después de lo anterior?
3.- Sería interesante que crearan una sección especial en donde analizaran juegos que prometieron mucho pero terminaron siendo una decepción.

Bien, eso es todo. Muchas gracias de antemano. ¡Hasta luego!

Felipe Erazo
Chile

Lamentable; para los fans **The King of Fighters**, la decimosegunda entrega brilló por la falta de creatividad y energía que había caracterizado a la serie desde sus inicios. Quizá una de las cosas que más habían atraído la atención de los fans es que los gráficos estaban hechos a mano y en alta resolución (animación tradicional o artesanal), pero la falta de historia -que es importante aunque sea un título de peleas-, pérdida en la calidad en diseño de escenarios y personajes, además de que el *gameplay* decayó notablemente, terminaron por lapidar sus esperanzas y sueños de éxito. Las críticas de la prensa fueron fulminantes y más aún la de los propios jugadores finales, quienes opinaron rotundamente que se podría tratar del peor juego de la serie.

Con lo anterior y continuando con tu segunda pregunta (y como un pronóstico personal sin que sea algo oficial), en CN sí creemos que habrá un **King of Fighters XIII**, pues es una franquicia de importancia y posicionada a nivel mundial que da para mucho más de lo que vimos en la doceava, sin embargo, los programadores y diseñadores tienen una labor titánica para lograr cautivar a los jugadores y reconquistar a quienes quedaron decepcionados de su última experiencia. Por último, tomaremos muy en cuenta tu sugerencia para ediciones posteriores de la revista Club Nintendo; créeme que hay bastantes títulos de los que nos vendieron la idea de una obra de arte y terminaron como pisapapeles en algún lugar perdido de nuestro escritorio.

¿Que tal, **Doctor Mario**? Cómo va todo por allá? ¿Listo para saltar de planeta en planeta de nuevo? ¿Cómo están **Yoshi** y **Luigi**? Oja-








lá bien. Bueno, te escribo porque quiero hacerte unas preguntas; espero que las recibas.

1.- ¿Cuál es la fecha oficial de salida de **Sonic the Hedgehog 4**? ¿Sí es cierto que sólo se podrá descargar del WiiWare? ¿Sabes cuántos Wii Points costará?
2.- ¿Tienen noticias del juego de **Full Metal Alchemist** que salió en Japón hace algún tiempo?
3.- Por último, ¿saldrá algún canal que haga que pueda reproducir música y películas DVD en el Wii?

Carlos Laguna Ordóñez
Tonalá, Chiapas

¡Hola, Carlos! Superbién con la nueva aventura galáctica, ¿ya lo jugaste? Ahora encontrarás escenarios más variados que harán de tu travesía, una experiencia inolvidable. Por ahora no hay fecha específica para el lanzamiento de **Sonic 4**, no obstante, se ha dicho que estará listo para el verano de este mismo año, así que no tendrás que esperar mucho. Sí, llegará en formato de descarga y no en disco tradicional, así que lo podrás adquirir dentro del Canal de Tienda de Nintendo en el listado de juegos de WiiWare.
Si te refieres a la posibilidad de que **Fullmetal Alchemist** para Wii llegue a nuestro continente, lamento decirte que no lo veo tan sencillo, pues Square-Enix (compañía desarrolladora) no ha incluido fechas ni planes para su lanzamiento fuera de Japón. De hecho, los últimos que salieron fueron para el Nintendo DS, uno llamado **Fullmetal alchemist: Dual Sympathy** a finales del 2006 y otro más en 2007 de nombre **Fullmetal Alchemist: Trading Card Game**, donde hasta cuatro jugadores podrían competir de forma local o en línea. Siento que sería un éxito si se continuara con las adaptaciones para nuestro continente, pues hay muchísimos fans de **Edward Elric** y **Alphonse**, quienes seguramente no dudarían en adquirir los videojuegos de la serie.

Al principio se había rumorado que "podría" ocurrir e incluso se hablaba de un Wii que tuviera la función de reproducir películas DVD, pero la postura de Nintendo siempre fue de mantener al Wii como una consola pura de videojuegos. Es decir, no contemplaban la lectura o ejecución de múltiples formatos. En el GameCube sí ocurrió, con una edición especial de Panasonic llamada simplemente "Panasonic Q" o PanaQ, pero no se comercializó tanto por su costo elevado.

¡Hola, Club Nintendo! Antes que nada les envío una gran felicitación por su excelente revista la cual mes a mes busco como loco por las tiendas donde las venden, ja, ja. Bueno, tengo una serie de dudas que espero me puedan aclarar lo antes posible:

1.- En un número anterior hablaron sobre un *Bundle* en el cual tendríamos un nuevo control clásico negro que se miraba a todo dar, pero quiero saber si es seguro para pedirlo así, ya que todos mis amigos -con los que juego *online*- y yo no podemos esperar por tener ese juegazo.
2.- ¿En el juego **Monster Hunter Tri** podemos utilizar el Wii Speak? Sería genial poder comunicarnos con los amigos mientras andas cazando y así formar estrategias.
3.- Se ha hablado mucho de la nueva versión del Nintendo DS (la XL), algunos dicen que por sus pantallas más grandes tienen mejor resolución y que por eso se podrán hacer juegos con mejor calidad de gráficos, me gustaría saber si eso es cierto.

Bueno, esas son mis dudas. Ojalá y sigan así de bien con la revista, muchas gracias.

Miguel Zárate
Tijuana, México

¡Hola, Miguel! El *Bundle* al que te refieres es el de **Monster Hunter Tri** que incluye el juego y un control clásico profesional de color negro para Wii. Dicho paquete sí llegará a nuestro continente, sin embargo, también habrá una versión que sólo incluya el juego, por si quieres ahorrarte unos billetes o porque tal vez ya tenías tus controles clásicos y no necesitas más. El juego salió desde el pasado 20 de abril y para estas fechas, ya debe estar en cualquier punto de venta, así que vayan por el suyo porque las cacerías en línea te brindan una experiencia increíble que no se había visto antes en las consolas de Nintendo. De hecho, como detalle curioso, para Europa salió un paquete adicional que inclía juego, control y Wii Speak.

Por supuesto que se puede utilizar el Wii Speak, de hecho, fue una de las ventajas de la versión americana ante la japonesa, pues la de los nipones no cuenta con esa cualidad que es realmente importante para el tipo de juego de **Monster Hunter Tri**, así no te limitas a escribir comandos preestablecidos o de acceso rápido, sino que podrás expresarte con todas y cada una de las frases que salgan de tu imaginación, en viva voz.
Efectivamente, el Nintendo DSi XL tiene pantallas de mayor tamaño, pero no necesariamente de mejor resolución. Es decir, la diferencia que hay entre un DSi y un DSi XL es básicamente el tamaño de las pantallas y, por consiguiente de la consola. No es que se vayan a crear juegos de mejor resolución gráfica, pues como te contaba, el *hardware* es el mismo, lo que sí tendrá como función adicional, es que ahora será más cómodo utilizar tu dispositivo como si fuera un lector de libros digitales o para apreciar tus juegos en una pantalla más amplia, así como también para facilitar la navegación a través de las páginas de Internet o la visualización de fotografías.



Hasta el momento son pocos los juegos que utilizan este accesorio, espero que pronto los desarrolladores tomen la iniciativa y aprovechen las ventajas que ofrece la comunicación por voz para coordinar o interactuar entre los jugadores. Un claro ejemplo de sus alcances, lo vemos con **Monster Hunter Tri**, donde el habla juega un papel fundamental para la estrategia de los cazadores virtuales.

Arte por correo:

Isaac Fernando Rendón; México, D.F.
Christopher Román; San Juan, Puerto Rico.
César Pérez; Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.
Oscar Axel González; Zapopan, Jalisco.
Juan Pablo Zurita; Hermosillo, Sonora.
Samuel Luna Santiago; México, D.F.
Javier Elías Espinoza; Concepción, Chile.
José Bencosme; República Dominicana.
Abril Odette García; Dolores Hidalgo, Gto.
Mirko Ivanovich; Santiago, Chile.
Sergio José Torres; Tijuana, B.C.
Douglas Armando Flores; Guatemala.
Carlos Horus; San Luís Potosí, SLP.
Jocelyn Torres; Reynosa, Tamaulipas.
Irineo Rodríguez; Zacatecas, Zacatecas.
Patricia Sánchez; Córdoba, Veracruz.
Daniela Rivas; Santiago, Chile.
Kyoduri Komakabi; Tijuana, B.C.
Gastón Briceño; Temuco, Chile.
Diana Laura Cruz; León, Guanajuato.
Luis Alfonso Sosa; México, D.F.



El rombo de portada
En una flor del planeta, bajo a la caja de interrogación.

También puedes seguirnos en twitter @revistacn


Resident Evil Archives



Resident Evil Apocalypse


Resident Evil 3

Jill Valentine

Su gran paso lo dio al entrar en las filas de la RPD (Raccoon City Police Department), dentro de la división Alpha del afamado grupo de tácticas especiales "S.T.A.R.S.", comandado por **Albert Wesker** y en donde también se encontraban personajes importantes en la serie como **Barry Burton**, **Chris Redfield**, **Brad Vickers** y **Joseph Frost**. Allí, el destino le pondría un gran desafío, cuando ella, junto con su equipo son enviados a investigar el porqué no hay respuesta del equipo Bravo (fueron a una investigación y se perdió la comunicación); justo en ese momento, conoció el horror de la "Mansión Spencer". **Jill** rápidamente ganaría su primer estelar individual en **RE3**, donde viste el traje de la imagen.

Se ha dejado ver en:

Diversos videojuegos, novelas y películas han presentado a esta chica en acción. En el juego original, una modelo semidesconocida de nombre Inezh fue quien dio rostro y voz a **Valentine**, mientras que en el *remake* de GameCube se basaron en la modelo canadiense Julia Voth y recientemente, en el cine, fue Sienna Guillory quien se puso el traje que vimos en **RE3**.

Fecha de nacimiento:
1974
Tipo sanguíneo:
B
Sexo:
Femenino
Altura:
1.66 Metros
Peso:
56 Kilos
Nacionalidad:
Estadounidense

Sexy y letal

Desde la primera aventura de **Resident Evil**, **Jill Valentine** fue considerada como una de las chicas más aguerridas, valientes y, sobre todo, capacitadas para enfrentar una situación de peligro; para pronto, si tu ciudad se vuelve un nido de zombis... estoy seguro de que la quisieras tener de tu lado (bueno, y aunque no los hubiera). Sus inicios se han descrito desde diferentes ópticas, en los videojuegos ha formado parte de los S.T.A.R.S. desde hace tiempo, y antes se encontraba dentro del programa de entrenamiento de la U.S. Army's Delta Force; sin embargo, en los libros escritos por S.D. Perry, ella es la hija de un famoso ladrón (**Dick Valentine**) quien seguramente le habría enseñado cómo usar un "*lockpick*".

Jill se da cuenta de que algo extraño y sobrenatural ocurre en el bosque, y al ser perseguida por un grupo de perros de aspecto nada agradable, huye con sus compañeros (los que quedaban) hacia el interior de la mansión, donde conocerá el potencial del T-Virus y cómo ha provocado que la gente y animales se transformen en zombis. En los juegos, su limitante es la fuerza, pero se compensa con su talento abriendo puertas, accediendo a armas especiales y más municiones o espacio para cargarlas. Luego de su paso por los S.T.A.R.S. y posterior al incidente (y caída) de Umbrella, **Jill** y **Chris** (además de otros) fundan la BSAA (Bioterrorism Security Assessment Alliance) para continuar su lucha en contra de las amenazas biológicas.

© Capcom





Imágenes y Tips

Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.23 IVA incluido por suscripción mensual.

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 21111	ABC: Wii.KOF.Para obtener KOF 95 OST...

Tip individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.06 IVA incluido por mensaje.

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 61111	ABC: NDS.YGO. Para activar el Dark Singer Disk, compralo..

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)	Brothers in Arms (NDS)
Data East Arcade Classics (Wii)	Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010 Reverse of Arcadia (NDS)
Wario Ware DIY (NDS)	Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2 (NDS)
Mega Man Zero Collection (NDS)	Bomberman 2 (NDS)
Monster Hunter 3 (Wii)	The Legend of Kage (NDS)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111

Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15.13 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Imágenes

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

C805 · C806 · C807

C808 · C809 · C810

Ejemplo:

Envía — ABC: CT FOTO C807

al — Number: 31111

$15.13 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Logonombre

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido

Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Consulta lista de nombres en: esmasmovil.com

Aplican restricciones.

Ejemplo:

Envía — ABC: CT LOGOCOLOR C816 Vicky

al — Number: 31111

$15.13 IVA incluido



C811



C812



C813



C814

FEDERICO — C815

LUCY — C816

SAMUEL — C817



C818

PERLA — C819

MANOLO — C820



C821



C822

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes a color, juegos, tonos reales, sonidos, tonos, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas del tipo de contenido a descargar. Un tono real es un fragmento de la canción original. El contenido debe ser compatible con tu celular. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com <http://www.esmasmovil.com> <http://www.esmasmovil.com> . Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento, la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos, transporte o GPRS por parte del operador cuando aplique. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En el caso de servicios de suscripción, el usuario reconoce y acepta que llevar a cabo el cambio a otra operadora de servicio celular con motivo del proceso de portabilidad, es causa de terminación anticipada de la suscripción al Contenido, sin responsabilidad para Esmas Móvil ni para la operadora de servicio celular. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Para la marcación 927 aplica costo regular de SMS generado por el operador telefónico. SERVICIO DISPONIBLE PARA TODAS LAS COMPAÑÍAS CELULARES Y DE COMUNICACIÓN MÓVIL. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa, S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2010. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2010, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©, derechos reservados 2010. LOLA, ÉRASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2010. © Club de Futbol América, S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados. Televisa 2010. © 2010 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2010, DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2010. Domo Animation © Domo Production Committee. All rights reserved. www.domonation.com <http://www.domonation.com> <http://www.domonation.com> <http://www.domonation.com> . Atención a Clientes: D.F. 5265 0909// Interior 01 800 700 3333



Cambia de Color
A inicios del mes pasado llegó a nuestro continente la esperada consola Wii de color negro.



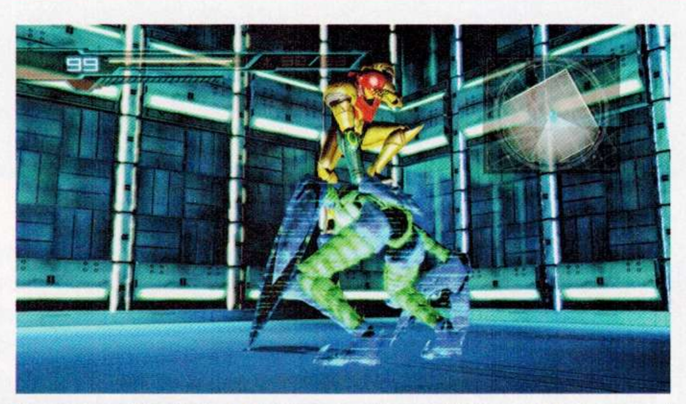
Treinta aniversario
Pronto aparecerá en Japón un nuevo juego de **Captain Tsubasa** para Nintendo DS.

El universo tendrá que esperar

Después de que Nintendo hiciera vibrar a la industria mostrando el primer video de *gameplay* de **Metroid Other M** para Wii (el cual pudiste disfrutar en nuestro sitio web), anunciando su fecha de salida para junio, ahora ha decidido posponer su lanzamiento hasta el siguiente año... ¡no! no es cierto, sólo hasta el 31 de agosto, pero así se siente menos feo, ¿no? La compañía no, dio explicaciones del retraso, pero conociendo a Nintendo, seguro que desea pulir todos los detalles e incluso realizar algunas modificaciones o añadir algunos extras, pero eso no lo sabremos, sino que haya salido al mercado.

En este desarrollo de La Gran N junto con el Team Ninja, se espera mostrar una historia más madura y compleja que nos lleve a conocer los primeros años de **Samus** en la Federación Galáctica, lo cual estamos seguros pondrá felices a los millones de seguidores que tiene esta saga en todo el mundo.

En cuanto al uso del Wiimote, se tomará de forma horizontal la mayor parte del tiempo, al estilo de **Super Metroid**, pero en ciertos momentos podrás utilizarlo para apuntar a pantalla y disparar de forma más precisa o simplemente para explorar a conciencia la zona. Este juego apunta a ser de lo mejor para la consola, incluso podría pelear por ser el juego del año, pero en este momento sólo nos queda esperar pacientemente unas semanas más.



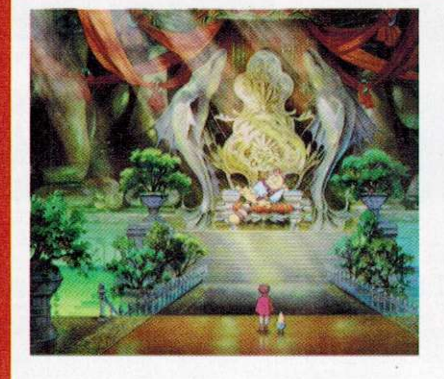




El nuevo estilo de la serie parece ser un homenaje a los primeros años de existencia de esta franquicia en el NES Y SNES.



Viaja a una mágica dimensión



El año pasado fuimos testigos de un gran estreno en las salas de cine de todo el mundo, nos referimos a **Ponyo: El Secreto de la Sirenita**, del gran Hayao Miyazaki, obra que apareciera bajo el sello de calidad del estudio Ghibli, que se caracteriza por crear películas que van más allá de representar sólo media hora de diversión., buscan crear conciencia en el espectador sobre diversos temas, como la naturaleza, por ejemplo.

Lo anterior se los comentamos porque dicho estudio se encuentra trabajando en conjunto con Level-5 para desarrollar un título exclusivo para Nintendo DS, que llevará por nombre **NinoKuni: The Another World**, en el cual tomaremos el papel de un pequeño niño que tras perder a su madre a causa de una terrible enfermedad, se da cuenta de que existe una esperanza de volver a verla, viajando a una realidad alterna.

Defiende a tu raza de la extinción

En la pasada generación vimos uno de los RPG más impresionantes que se recuerden, nos referimos a **Baten Kaitos**, título que de inmediato se colocó como una obra maestra; el equipo que desarrolló dicha proeza fue Monolith Software, quienes desean continuar por el mismo camino pero ahora en Wii mediante **Xenoblade**, una especie de secuela de **Xenosaga**, franquicia muy popular en Japón.

Visualmente el título luce espectacular, en ciertos momentos podría superar incluso lo visto en **Monster Hunter 3**; los juegos son magistrales, se nota de inmediato que han llevado al *hardware* al máximo nivel de sus capacidades, lo cual se agradece bastante, sobre todo porque muy pocas compañías se han atrevido a hacerlo.

El *gameplay* será al parecer libre, es decir, podrás atacar a tus enemigos a placer justo al instante en el que te los encuentres, sin necesidad de tiempos de carga, lo que te obligará a pensar bien cada uno de tus movimientos, sobre todo cuando se trate de jefes finales. En Japón sale a la venta este mes, mientras que para América donde probablemente se le conocerá como **Monado: Begining of the World**, no hay nada definido, pero existen buenas posibilidades de que podamos disfrutarlo.

Estamos seguros que este juego será uno de los mejores RPG que han salido para Wii.



© Monolith Software









Un nuevo reto para todos los entrenadores

No cabe duda, el fenómeno de **Pokémon** no sólo sigue vigente, sino que ha recobrado fuerza gracias al reciente lanzamiento de las versiones **HeartGold** y **SoulSilver** para Nintendo DS, los entrenadores han quedado fascinados con las nuevas opciones que se han incluido, sin mencionar que el **PokeWalker** ha sido toda una revolución. El poder llevar a tus **Pokémon** contigo a cualquier parte e interactuar con ellos simplemente no tiene precio.

Pues bien, Nintendo parece decidido a continuar la euforia, ya que hace tan sólo unas semanas ha hecho oficial que se encuentra trabajando en la nueva generación de **Pokémon**, en concreto en dos nuevas versiones, que serán **White** y **Black,** también para el portátil de doble pantalla.

Su fecha de lanzamiento se contempla para fin de año en Japón, pero para nuestro continente aún no se ha mencionado si aparecerán, aunque es lógico pensar que podríamos tenerlas en el primer cuarto de 2011.

Seguramente mantendrá el estilo intuitivo de juego que se creó desde **Pearl** y **Diamond**, aunque no nos extrañaría que los programadores preparen algunas sorpresas., ¿se imaginan utilizar la cámara del DSi para lograr ciertos objetivos? Sería muy interesante sin duda. Como es una tradición, veremos nuevas criaturas para atrapar, pero aún no se sabe el número exacto de éstas o si existirán nuevos tipos. Te mantendremos informado de todo lo que se comente alrededor de estos títulos.





Los cinemas que podremos apreciar en esta aventura, que por cierto pertenecerá al género RPG, tienen una calidad impactante, creados como si se tratara de una de las muchas cintas del Ghibli, lo que aunado a la maravillosa música que han preparado, podría dar como resultado uno de los mejores juegos de la generación; el único problema es que no cuenta con fecha de salida exacta ni en Japón, así que estaremos pendientes de todo lo relacionado a **NinoKuni: The Another World**, para informarte oportunamente.

© GHIBLI

El gran talento de Hayao Miyazaki por fin lo podremos disfrutar en los videojuegos gracias al NDS.





Por Toño Rodríguez

¡Qué gusto que nos sigas en una edición más de Club Nintendo! Hay que prepararnos porque a partir de este mes las noticias serán cada día más. Ya sólo estamos a unos días de la E3 y en nuestra página podrás tener los detalles de los anuncios de Nintendo este 15, 16 y 17. Recuerda visitarnos en www.clubnintendomx.com

Nintendo celebra la primavera con un nuevo *bundle* para Nintendo DSi

Al parecer la consola portátil de Nintendo no deja de ser negocio, por lo que la compañía con base en Seattle, WA. ha anunciado el lanzamiento de una versión blanca para el Nintendo DS. Este sistema vendrá acompañado con el título **Mario & Luigi: Bowser's Inside Story** y será por un tiempo limitado. Así se hace saber mediante el comunicado y la imagen del anuncio.



El paquete está disponible desde el 25 de abril en los Estados Unidos de América a un precio sugerido de USD $169.99, aún no sabemos si tendremos este *bundle* en México.

Los colores para el Nintendo DSi siguen en aumento, al azul y negro (colores de lanzamiento) se le han sumado el rosa y blanco. Veremos si la gama de color sigue en incremento con alguna edición especial con juego o sólo el sistema. Mucho se ha hablado sobre una nueva consola portátil, hasta el momento no hay nada oficial.



Lost In Shadow luce bastante interesante, es un concepto diferente

Hudson Soft está desarrollando este título en cual el podremos controlar a un niño dentro de una torre; tal vez hasta ahí, todo normal, lo diferente del juego es que la sombra del niño es la protagonista, ésta variará de perspectiva dependiendo de la luz. Los elementos con los que estaremos interactuando en esta aventura en plataforma serán de bastante importancia, el entorno hace al juego. El niño no está solo, lo acompañará una sílfide que lo ayudará a sortear la jornada. Otro detalle a mencionar es que el título cuenta con elementos tipo *puzzle* que enriquecen y le dan más reto al juego. El demo lo pudimos ver en el evento que tuvo Konami en México con la prensa para presentar sus títulos del año.



Al parecer la llegada de LIS para Wii será para finales de año.





¿Ya tienes tu Classic Controller para Wii? ¡Ya está disponible!

Después de hacer su aparición en Japón hace unos meses, el control clásico llegó a América para acompañarnos en nuestras aventuras. El periférico salió al mercado en dos colores (blanco y negro) y su precio sugerido en Norteamérica es de USD $19.99. Si tienes dudas acerca de la compatibilidad de este control, te doy el dato de que más de 460 juegos de Wii, WiiWare y Consola Virtual son compatibles con el Classic Controller, sólo conéctalo en tu Wiimote y listo.

Hay otra opción para tener un control de estos (en su versión negro), ya que existe en el mercado un *bundle* de Capcom con el juego **Monster Hunter Tri**, el cual lo incluye. Si quieres conocer más acerca de este control, visita www.nintendo.com

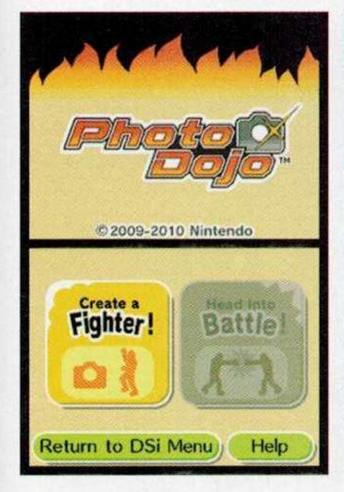
Se pulen los últimos detalles para la llegada de Metroid Other M

Seguramente ya lo sabes, pero no está de más mencionar (para los que no) que uno de los lanzamientos más esperados para el primer semestre del año se ha pospuesto unos meses. Al momento de saber que esto sería así, nos sentimos tristes en la redacción de CN, pero una vez que pensamos en el porqué, nos dimos cuenta que siempre es para bien, así ha sucedido en bastantes ocasiones, unas con más tiempo de espera, pero siempre con buenas cuentas. Más información en el Extra.


Un par de meses se pasa bastante rápido. ¡Ya falta menos!

Descarga Photo Dojo para Nintendo DSi gratis hasta el 10 de junio

Si piensas que en estos tiempos ya nadie regala nada, estás en un error. Nintendo ha puesto la opción de descargar gratuitamente durante un mes (comenzó el 10 de mayo) el título de peleas para NDSi **Photo Dojo**, así que tienes hasta el día 10 de este mes para aprovechar la promoción. ¿Qué tal? Si no sabes mucho de este juego, te comento que es un título que aprovecha la cámara de nuestro DSi, ya que podemos tomar fotos de nosotros o de amigos para integrarnos directamente al juego, contando además con la opción de grabar sonidos para nuestros ataques.





Nintendo te da más por el mismo precio. Entérate de los detalles



El color negro ha llegado al Wii de Nintendo. La consola ya está disponible en este color, pero esta no es la única noticia que se ha anunciado. El sistema viene acompañado de un Wiimotion Plus y un **Wii Sports Resort**, además del clásico **Wii Sports** que ha venido con el Wii desde su lanzamiento. Tal vez podrás pensar que el precio será más alto por estas adiciones, pero no, el valor de este paquete se mantiene igual al que se ha manejado en los últimos meses. El precio sugerido en México es de $ 3,999 pesos.

Aquí las palabras de Reggie Fils-Aime, presidente de Nintendo de América con respecto al anuncio; "Nintendo es líder en la entrega de experiencias de juego con control de movimiento a un precio accesible". "Al incluir aún más de nuestro hardware y software de mejor calidad en el paquete básico de Wii, estamos extendiendo nuestro compromiso de entretenimiento y valor. Ahora más que nunca, los consumidores pueden contar con Nintendo para la entrega de diversión y controles de movimiento avanzados a un precio de mercado masivo."

esmas móvil®

"SERVICIOS SÓLO PARA MÉXICO"



al 91111

Instrucciones: Envía CN JUEGO + "clave del juego" al 91111

Ej: CN JUEGO ROBIN

TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO.
PRECIO POR JUEGO: $30.26 IVA INCLUIDO

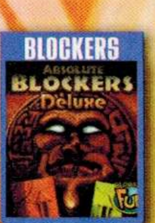
Robin Hood regresa de las cruzadas para encontrar que las cosas han tomado un giro nefasto en su viejo hogar. El Sheriff ha usurpado el trono y sus hombres aterrorizan a la población.



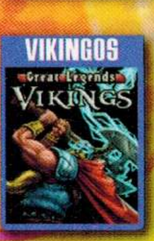
ROBIN

Descarga los juegos más chidos

BLOCKERS



VIKINGOS

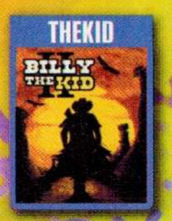




PATITO

Acompaña a Patito en su nueva vida en la capital. A lo largo del juego, practicarás todo tipo de pasos de baile con Catalina, Amaya, y Marisol. Presta atención y recuerda lo que te enseñen, porque te servirá mucho cuando te reten Lucy, Fabiola y Antonella!

THEKID



TORTUGAS



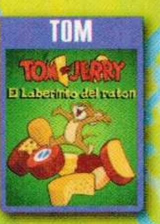
SCOOBY



CHICAS



TOM





Envía CN FOTO + "clave" al 31111

Ejemplo: CN FOTO MARUDA8

Costo por imagen: $15.13 IVA incluido.



¡Descarga las mejores fotos en tu celular!

Instrucciones: Envía CN FOTO + "clave" al 31111

Ejemplo: CN FOTO HIELO4

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por imagen: $15.13 IVA incluido.

Hits del momento

TONOS REALES

- Baby one more time / Britney Spears....BABY
- Run this town / Jay Z....RUNTHIS
- In god's hands / Nelly Furtado....GODSHANDS
- Spy (featuring Wyclef Jean) / Shakira....SPY
- Tu jueguito / Aventura....JUEGUITO
- No hay nadie como tu / Calle 13....NOHAY
- Tocando fondo / Kalimba....FONDO
- Cuídate / La oreja de Van Gogh....CUIDATE
- Estuve a punto de / Miguel Bosé....APUNTO
- El eco de tu voz / Playa limbo....ECO
- Niña / Reik....NINA
- Loba / Shakira....LOBA

Instrucciones para descargar tonos reales: Envía CN TONO + "clave" al 81111 Ej: CN TONO BABY

Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por tono real: $ 23.20 IVA incluido.

COMBOS



tono real + foto



Dos mundos
Alejandro Fernández
Clave: DOSMUNDOS



Meet me on the equinox
Death Cab for Cutie
Clave: LUNA



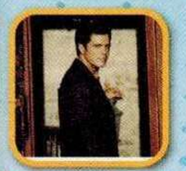
Día de suerte
Kalimba
Clave: DIADE



A quien tú decidiste amar
Sandoval
Clave: AQUIEN



Womanizer
Britney Spears
Clave: WOMANIZER



Looking for paradise
Alejandro Sanz
Clave: PARADISE



Voy
Alexander Acha
Clave: VOY



Ahora es
Wisin y Yandel
Clave: AHORAES



All up to you
Aventura
Clave: ALLUP



Love game
Lady Gaga
Clave: LOVEGAME



Torre de Babel
David Bisbal
Clave: TORRE2

Instrucciones para descargar combos:
Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO TORRE2

Costo por combo: $30.26 IVA incluido. Un tono real es un fragmento de la canción.
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.



ATRÉVETE A SOÑAR

Descarga el tono oficial de Atrévete a soñar y llévate una exclusiva foto

Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO AMANDOTE
Costo por combo: $30.26 IVA incluido.

COMBOS









SONIDOS REALES

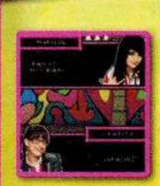
Descarga los sonidos reales de Las Divinas

Si no contestas, iiiiuuu.............. DIVINAS1
Si contestas vales mil.............. DIVINAS2
O sea, contesta loooser........... DIVINAS3

Envía CN REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CN REAL DIVINAS1
Costo por sonido: $15.13 IVA incluido.

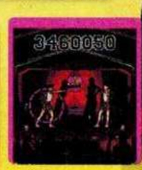
JUEGOS

¡Descarga en exclusiva el juego de Atrévete a Soñar!











Envía CN JUEGO PATITO al 91111
Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por juego: $ 30.26 IVA incluido.

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvio y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar clubes, imágenes, juegos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. En las promociones podrán participar mayores de 18 años y para ganar se podrá requerir que se conteste una sencilla pregunta. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2008. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2008, bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©, derechos reservados 2008. LOLA, ÉRASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2008. © Club De Futbol América S.A. de C.V. Todos los Derechos Reservados, Televisa 2008, © 2008 Viacom International Inc. todos los derechos reservados, Nickelodeon (TM). Shrek the Third TM & © 2007, DWA L.L.C. Domo © NHK-TYO 1998-2008. Domo Animation © Domo Production Committee. All rights reserved. www.domonation.com.

Deca Sports 3

Hudson Soft / Wii

Al salir el Wii al mercado todos quedamos maravillados con el título que incluía, nos referimos a **Wii Sports**, que marcó una tendencia que otras compañías intentaron seguir, aunque muy pocas lo supieron implementar como lo hiciera Hudson Soft en su serie **Deca Sports**, cuya tercera entrega estamos a meses de conocer y que promete superar a sus antecesores por amplio margen.

La regla para estos juegos ha sido simple, renovar por completo las actividades para que no se sienta como una simple actualización, lo cual incluso hicieron en la versión para Nintendo DS que acaba de aparecer hace unas semanas. Obviamente que lo anterior se mantiene, de modo que en esta tercera parte podremos ver slalom, racquetball, carreras de aviones, esquí o incluso el famoso deporte lacrosse.

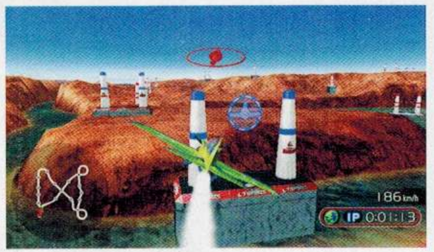
Un deportista completo

Por primera vez en la franquicia, los programadores han implementado el uso del Wii MotionPlus, lo que permite movimientos más precisos en los deportes, lo que te ayuda demasiado al momento de definir una jugada importante. Otra mejora básica será la de partidas en línea, aunque aún no se sabe el formato que estás seguirán, es decir, si serán sólo en un deporte o todo un *set* de actividades por completar.

El editor de equipos no podía quedar fuera de ninguna forma, así que podrás ajustar todos los detalles que desees a tu escuadra, desde el nombre con el que competirán hasta el color del uniforme o el escudo que los representará. Lo anterior es una opción genial que te liga a tu equipo, logra que te identifiques y des un extra dentro del campo, aunque eso sí, aún se queda lejos de los editores que hemos visto en otros juegos como **Animal Crossing** o el propio **Mario Kart DS**, donde se puede crear un diseño partiendo de cero, pero bueno, seguro que no tardan en incluir una opción similar en sus futuros lanzamientos de esta serie o de alguna otra.

Deca Sports 3 tiene todo para convertirse en un clásico deportivo de la consola, sólo por debajo de las ofertas de Nintendo, lo que demuestra el compromiso de Hudson, quienes han optado por innovar en los controles y olvidarse de agitarlo para todas las funciones. Si todo sale bien estará en las tiendas antes de que termine el año, pero deberemos ser pacientes hasta que se revele la fecha.







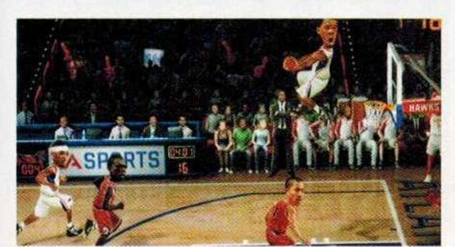


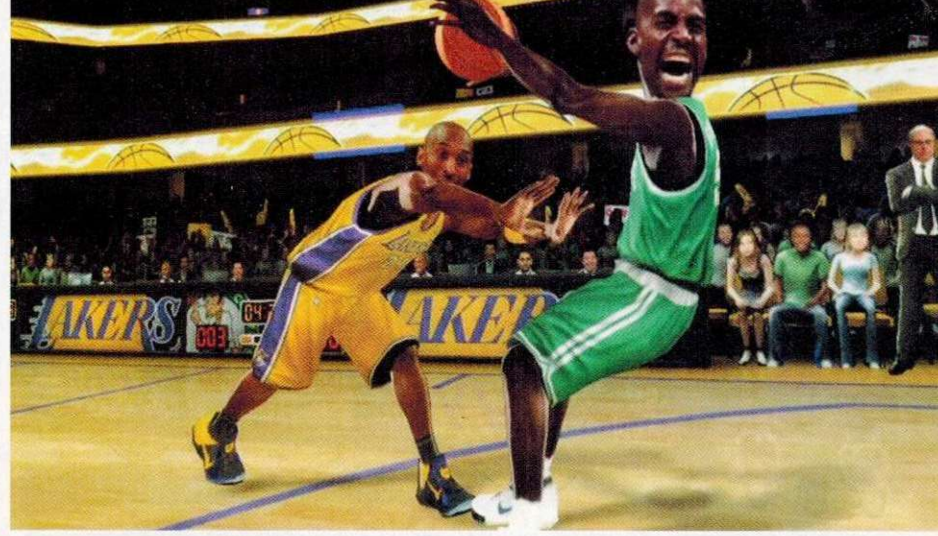


Afortunadamente han quedado fuera deportes que honestamente nadie conocía en este continente, como el que vimos en la segunda parte, donde debíamos lanzar unas bolas de metal para jugar una especie de "rayuela"; era entretenido, pero después de dos partidas lo dejabas olvidado.









NBA Jam

Electronic Arts / Wii

Hemos visto gran cantidad de juegos de básquetbol en todas las consolas, pero ninguno tan divertido como lo fue la gran serie **NBA Jam**, que a principios de la década de los noventa fuera creada por la compañía Williams, teniendo un éxito abrumador en las Arcadias, lo que le permitió dar el salto al Super Nintendo en poco tiempo, donde se consolidó como un fenómeno.

NBA Jam fue un auténtico parteaguas en los títulos deportivos, comenzando por sus gráficos digitalizados, que daban la impresión de estar presenciando un partido en la televisión, pero el factor determinante para que se colocara en el gusto de los aficionados fue su *gameplay* simple y el hecho de haber eliminado las reglas, es decir, no importaba tu experiencia o conocimiento del deporte, lo único que debías saber, era que el objetivo era meter la pelota en la canasta.

El paso de los años y la evolución a los gráficos en 3D terminaron con la serie, pero por fortuna, Electronic Arts ha logrado llegar a un acuerdo para revivir esta maravillosa serie que tantas alegrías nos diera en los 16-*bits*.

La bola en llamas

En la duela no tendrás a tus cuatro compañeros intentando apoyarte, eso volvería al juego lento, por lo que solamente podrás seleccionar dos jugadores, así es, serán partidos rápidos de parejas en los que la elección de personaje será determinante para conseguir la victoria. Ahora bien, al no existir reglas no debes preocuparte por retrasar el balón o empujar a tus rivales, de hecho es la mejor forma de recuperarlo.

Encestar la bola con un tiro normal lo puede hacer cualquiera, por lo que en **NBA Jam** debes hacerlo de forma espectacular; literalmente puedes anotar desde cualquier punto de la duela, pero para tener más posibilidades lo mejor es hacerlo cuando estés "encendido", es decir, con una racha de anotaciones consecutivas, de esa manera la pelota irá directo al aro sin problemas.

Las clavadas también serán claves, saltos y giros imposibles en la vida real serán la constante, aunque aún no se sabe si esto se podrá alterar gracias a movimientos con el Wiimote o si estarán preestablecidos; esperemos que esto se pueda aclarar pronto, ya que sería muy interesante tener un grado de interacción mayor con los jugadores.

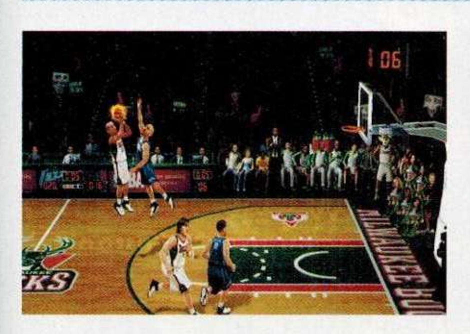
Lúcete en la duela

La espera fue larga pero parece que valdrá la pena, Electronic Arts está preparando lo que puede ser el renacer no sólo de la serie **NBA Jam**, sino también de los juegos deportivos en 2D; aún no tiene una fecha de lanzamiento como tal, pero esperamos que pronto sea revelada, de cualquier modo nosotros te mantendremos informado de todos los detalles.



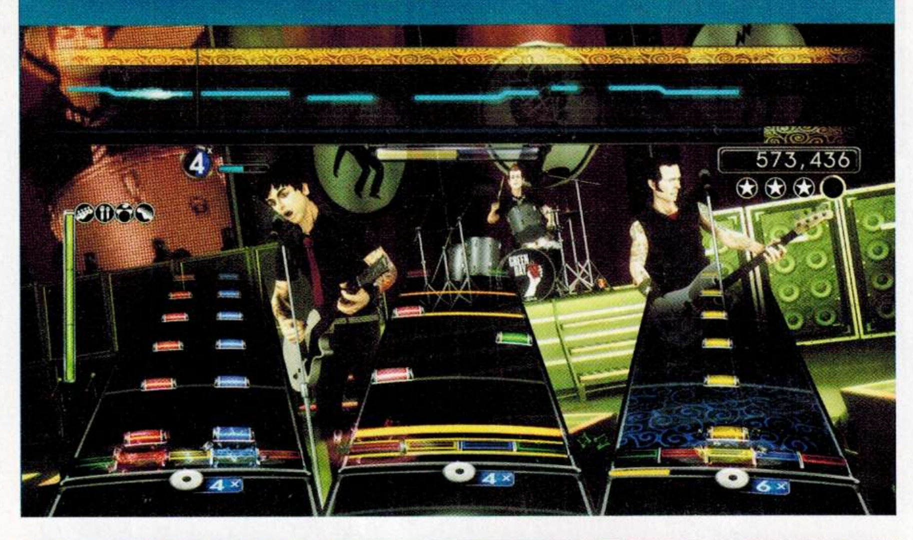
Para evitar las faltas, lo mejor es que pases la pelota constantemente, aunque para ello debes ubicar bien a tu segundo jugador, pues de lo contrario sólo vas a regalarle a tus rivales el balón.

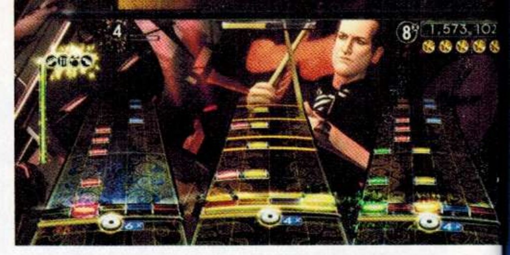


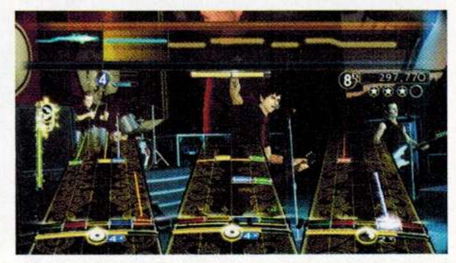












Green Day: Rock Band

MTV Games / Wii

Los juegos musicales vaya que han sido un verdadero *boom* en los últimos años, al grado de que grandes series como **Rock Band** y **Guitar Hero** han dedicado ediciones especiales a grupos que de alguna manera u otra han marcado el mundo de la música; un claro ejemplo de esto lo tenemos en **Guitar Hero: Metallica** y **The Beatles: Rock Band**. Pues bien, al parecer esta línea la seguirá MTV Games ahora con una banda un poco más juvenil como lo es Green Day.

En cuanto al *gameplay* no vamos a tener mayores cambios podrán jugar cuatro personas, dos tocando las guitarras, y dos más en la batería y el micrófono, lo cual es vital para poder explotar el concepto del título al máximo, si lo haces solo terminarás por aburrirte pronto. Para completar las canciones debes tocar las notas en el momento exacto en que se te indique, lo cual variará dependiendo de la dificultad en la que te encuentres.

Se cuestionó mucho la dificultad en **The Beatles: Rock Band**, pero eso se debía más que a cuestiones jugables al ritmo de los temas del cuarteto, situación que será muy diferente con las canciones de Green Day, por lo que te recomendamos que vayas practicando, porque completarlas con cinco estrellas no va a ser nada sencillo.

El juego promete ser un buen exponente del género, ya que además de los temas que incluirá, periódicamente se irán agregando otros para que puedas descargar, aunque por el momento se desconoce cuáles serían. No se ha comentado de nuevas opciones de juego, pero no nos extrañaría nada que los desarrolladores buscaran experimentar para dar el salto al esperado **Rock Band 3**. Espera en futuras ediciones de la revista un análisis completo de esta nueva propuesta, la cual creemos que será un éxito. ¿De qué artista te gustaría una versión especial?

La elección del grupo causó cierta polémica debido a que su presencia en el medio musical no ha sido muy larga, sin embargo creemos que el ritmo de sus canciones y la letra de las mismas fueron factor fundamental para su elección, rompen con lo establecido en el mundo del pop rock.



Los temas del concierto

Parte esencial del título serán los temas que podrás interpretar, pues bien, por lo que se ha anunciado, en ese sentido no habrá quejas, para que esto quede claro, te dejamos una lista con algunas de las canciones.

- American Idiot
- Holiday
- Jesus of Suburbia
- Boulevard of Broken Dreams
- Know you Enemy
- 21 Guns
- Wake Me Up When September Ends
- Letternomb
- Homecoming
- Nice Guys Finish Last
- Whatsername
- Extraordinary Girl



© 2010 MTV Games



OFFICIAL LICENSED STICKER ALBUM

2010 FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA™



SOUTH AFRICA 2010
FIFA WORLD CUP
OFFICIAL LICENSED STICKER ALBUM

Sobre con 5 estampas
$5.50

Álbum con 72 páginas
$15.00

De venta en puestos y tiendas de revistas, autoservicio y departamentales.

Manufactured Under Licence by
PANINI



©The Official Emblem and Official Mascot of the 2010 FIFA World Cup South Africa™ and FIFA World Cup Trophy are copyrights and trademarks of FIFA.



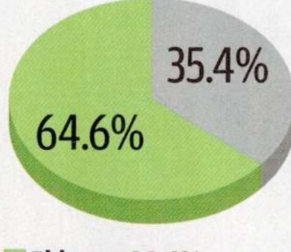



Las descargas virtuales para los sistemas de Nintendo cada día nos sorprenden más, ya que a pesar de que están limitadas a cierta cantidad de memoria, los programadores se esfuerzan por aprovecharlos al máximo, creando en ocasiones títulos que bien podrían aparecer en el formato tradicional. En cuanto a los clásicos que regresan para felicidad de los jugadores más experimentados, les tenemos extraordinarias noticias... así que comencemos con las novedades.

Canal opinión

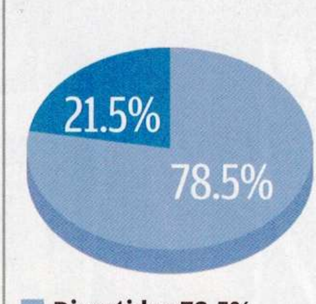
Como siempre te mostramos las encuestas más populares que se han publicado dentro del Canal Opinión en las últimas semanas, varias de ellas con resultados sorpresivos que nos dejan ver el modo de pensar de los jugadores en el mundo. Recuerda que cada semana se renuevan las votaciones, no te olvides de hacer valer tu voz.

Al planear tus vacaciones... ¿qué factor influye más al elegir el destino?



El lugar 64.6%
La experiencia 35.4%

¿Qué características prefieres en tus amigos?



Divertidos 78.5%
Inteligentes 21.5%

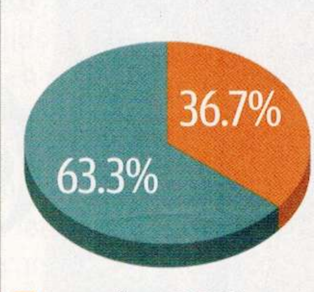
La tecnología ha...



Mejorado tú vida 87.3%
Complicado tú vida 12.7%

¿Qué momento del día prefieres?





La mañana 36.7%
La noche 63.3%

Consola Virtual

Mega Man 4

Consola: **NES /**
Nintendo Points: **500 /** Compañía: **Capcom**

Uno de los más grandes juegos de Capcom por fin llega a la Consola Virtual. El **Dr. Willy** ha sido derrotado, pero ahora el nuevo enemigo de **Mega Man** es el **Dr. Cossack**, quien pretende convertirse en el mejor diseñador de robots del mundo, para lo que obviamente necesita deshacerse del héroe azul. Dejando de lado la historia, esta cuarta entrega de la serie muestra una clara evolución con respecto a los anteriores capítulos, sobre todo en el apartado jugable, los saltos ya no son una pesadilla, además de que ahora podemos cargar los disparos de nuestro cañón para producir más daño. Por donde se le mire es una descara obligada.



Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber

Consola: **Nintendo 64 /**
Nintendo Points: **1,000 /** Compañía: **Enix**

El Nintendo 64 nos regaló verdaderas obras de arte, títulos que el paso del tiempo no les afecta en lo más mínimo, como es el caso de **Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber**, un RPG estratégico como jamás se haya visto uno, al grado de que actualmente se le considera el mejor exponente del género. Brinda al jugador una historia fascinante en la que cada personaje tiene un rol importante, sin mencionar que visualmente es todo un deleite, las fuentes de luz son impresionantes, y no es para menos, fue de los juegos que superaron los 300 megas.

IRONCLAD



Consola: **Neo Geo /** Nintendo Points: **1,000 /**
Compañía:**D4- Enterprise**

IRONCLAD es un *shooter* de mediados de los años noventa que a decir verdad es bastante divertido, en el controlas a una pequeña nave capaz de utilizar hasta tres diferentes tipos de armas que puedes ir actualizando de acuerdo al desempeño que logres en las misiones. A diferencia de lo que dictaban las tendencias en esa época, en este título no avanzamos hacia la parte superior de la pantalla, sino en una perspectiva lateral que nos permite apreciar varios enemigos y elementos sin problemas. Si quieres recordar los años dorados de las "maquinitas", no debes perdértelo, sobre todo por que cuenta con una opción para dos jugadores.

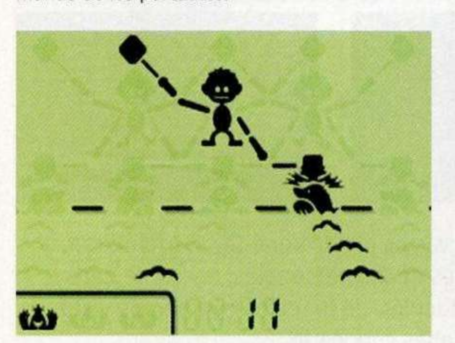


NintendoWare

Game & Watch: Vermin

DSiWare / Nintendo Points: **200** /
Compañía: **Nintendo**

Antes de que existiera el Game Boy, Nintendo tenía otro portátil en el mercado, el Game & Watch, el cual al igual que el NDS poseía dos pantallas, sus juegos no eran tan completos como ahora, pero si muy divertidos, por lo que se han relanzado como descarga para la nueva portátil de La Gran N. El primer título en inaugurar este concepto es **Vermin**, en donde debemos mover a un personaje con dos martillos de izquierda a derecha de la pantalla para eliminar a varios topos que aparecerán al azar. Fue una sorpresa el lanzamiento de estos juegos, pero un gran acierto, ahora las generaciones actuales podrán conocer como inició todo en el mundo de los portátiles.



Ferrari GT: Evolution

DSiWare / Nintendo Points: **800** /
Compañía: **Gameloft**

Para los amantes de la velocidad les tenemos excelentes noticias, Gameloft ha desarrollado **Ferrari GT: Evolution**, un juego de carreras extraordinario en el que podrás seleccionar de entre más de treinta modelos diferentes de autos, con ventajas que deberás evaluar muy bien antes de saltar al asfalto. Por cierto, las carreras no serán en pistas cerradas, se realizarán en ciudades al estilo de la serie **Ridge Racer,** lo que permite que puedas conocer lugares famosos como París o Roma. Por si fuera poco podrás jugar con otra persona gracias a su opción de competencia, es un título que debes descargar, es de lo más completo que se haya desarrollado en este formato.

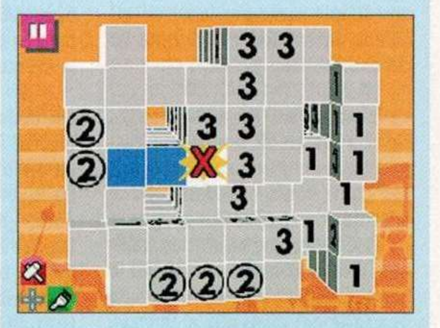


Demos

Picross 3D

NDS / Compañía: **Nintendo**

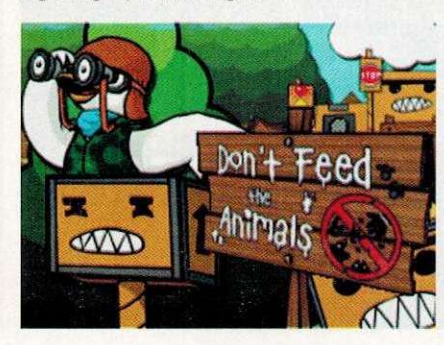
El concepto que revolucionara los *puzzles* hace más de una década en el primer Game Boy, llega al Nintendo DS por la puerta grande, agregando la característica de profundidad a las figuras que deberemos descubrir en la pantalla, haciendo del reto su principal característica. Para que decidas si esta oferta es para ti, puedes descargar el *demo* desde el Canal Nintendo, es sencillo pero te deja claro lo que encontrarás si decides conseguir la versión final, la cual es muy divertida, sobre todo por que podrás crear tus propias figuras, de forma que el *replay value* es prácticamente eterno. El *Stylus* agrega dinamismo a cada uno de tus movimientos, te olvidas de recorrerte con el *Pad* en la estructura.



Don't Feed the animals

DSiWare / Nintendo Points: **500** /
Compañía: **Electron Jump Games**

Este título es uno de los más adictivos que hayan aparecido para este medio de descarga; en el representas a unos niños que han pasado mucho tiempo guardando todo tipo de golosinas en el patio trasero de su casa, obviamente que dicho tesoro atraería diferentes tipos de peligros, entre ellos, animales del bosque. Osos, conejos y serpientes entre otros intentarán quitarte todos tus dulces, por lo que debes evitarlo haciendo robots guardianes, estas máquinas deberás colocarlas en sitios estratégicos para impedirles el paso. Es un concepto simple pero te garantizamos horas de diversión, resulta ideal para realizar partidas rápidas mientras estás en el transporte o bien esperando en algún lugar por tus amigos.



Save the Turtles

DSiWare / Nintendo Points: **500** /
Compañía: **Sabarasa**

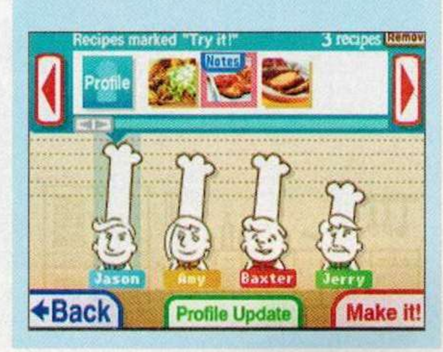
Cuando creímos que ya todo estaba dicho en cuanto a juegos de *puzzle*, aparece este título que no ofrece una dinámica muy especial. Tu deber es ayudar a las tortugas para que lleguen sin problemas al mar, para ello deberemos romper el cascarón de sus huevos para después alinearlas por colores en espera de que la marea suba y las lleve a su futuro hogar. Obviamente que no todo será tan sencillo, deberás evadir varios peligros como lo son cangrejos y algunas gaviotas. Te lo recomendamos bastante, bastarán unos minutos para que quedes sorprendido por el gran trabajo que han realizado los desarrolladores, además de que el precio es bastante accesible, no lo pienses mucho y ayuda a la naturaleza con estas tortugas.



America's Test Kitchen

NDS / Compañía: **Nintendo**

Al aparecer el NDS, Nintendo prometió que ampliaría el mercado y lo hizo de una manera bastante original, prueba de ello es este título que viera la luz hace algunas semanas a la venta, que más que un juego es una guía de cocina que puede consultar cualquier integrante de la familia para crear deliciosos platillos de una manera rápida y sobre todo muy sencilla. Para que te puedas dar una buena idea de que trata, en este momento se encuentran disponibles dos demos con diferentes recetas, así que te recomendamos descargues los dos, tal vez descubras tus aptitudes como chef, además incluye fotografías para que puedas apreciar si si vas realizando todo al pie de la letra.



El héroe que todos esperábamos ha llegado

Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex

Konami / WiiWare

De todas las nuevas series de televisión que se han estrenado en los últimos años, sin duda alguna que **Ben 10** que se transmite por Cartoon Network, ha sido la que más éxito ha conseguido, con millones de seguidores en todo el mundo, razón suficiente por la que ha tenido varias adaptaciones a videojuegos, como es el caso del reciente **Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex** para WiiWare, que simplemente por venir de los genios de Konami es garantía de calidad.

La historia del juego se realiza cinco años en el futuro con respecto a la línea de tiempo original, por lo que **Ben** ahora cuenta con 15 años de edad... pero por desgracia no es lo único que ha crecido, también los problemas en la ciudad lo han hecho, y deberá enfrentarse a una serie de *aliens* que amenazan con terminar con la vida en la tierra. Lógicamente que para conseguirlo cuenta con un truco bajo la manga, literalmente, por que nos referimos a su misterioso aparato con forma de reloj, el Omnitrix.

Con su ayuda podrás transformarte en diez diferentes personajes con habilidades únicas, las cuales serán indispensables para poder completar los escenarios, que por cierto tienen estructuras complejas para lucirte con tus técnicas.

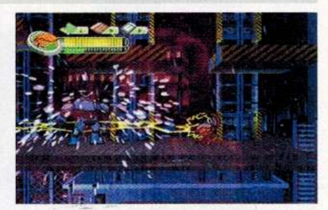
Termina con el enemigo con estilo

Cada misión está diseñada en 2D, pero no por ello el reto disminuye, al contrario, los peligros están a la orden del día, situación que te mantiene atento desde el inicio, por otro lado, además de los enemigos tendrás que afrontar diversos *puzzles* que te harán pensar un buen rato, no al grado de un RPG, pero se agradece esta variante en la aventura.

Sin dudas es de la apuestas más fuertes que se tienen este año basándose en el concepto de **Ben 10,** que lejos de resultar un producto más de mercadotecnia, busca despuntar en este entretenimiento con una fórmula fresca que tiene todo el respaldo de Konami. El título es muy bueno, no importa si no conoces a los personajes, es lo de menos, el *gameplay* es genial, que es precisamente loque busca Nintendo con este tipo de servicios, que las licencias y programadores novatos busquen nuevas formas de interactuar con los jugadores, si resulta podrán incluir los descubrimientos en obras más complejas como lo podrían ser juegos para consolas caseras o bien en las portátiles como el Nintendo DS, esa es la principal ventaja de este servicio de descargas.




Los ambientes en 2D están diseñados pensando en los episodios que has visto en la serie de televisión.

Visualmente tiene varios efectos que te sorprenderán, como en los ataques de los personajes, hacen de cada escena algo espectacular, de lo mejor que hemos visto bajo este medio, debes conocerlo.



Para los seguidores de la serie, será un verdadero deleite el combatir contra los personajes más famosos de la caricatura.



Prepárate para volverte experto en dragones

Dragonology

Codemasters / Nintendo DS

Los dragones siempre han sido criaturas legendarias que se asocian a la destrucción, en la mayoría de sus apariciones en videojuegos debemos eliminarlos para salvar algún reino o bien una princesa que ha sido secuestrada... como sea, nunca se había plasmado el otro lado de la moneda, hasta ahora, ya que Codemasters nos trae **Dragonology** para Nintendo DS, título en el que se muestra a estos seres desde una perspectiva muy especial.

En el juego tomas el papel de un explorador que debe ayudar al **Dr. Drake** en su jornada por encontrar un utensilio mágico conocido como Longshanks Hammer, que se dice, permite controlar a cualquier dragón del planeta; parece un reto sencillo pero no serás él único que desee apoderarse de el, por lo que tendrás que ir con cuidado en cada uno de tus movimientos.



Muchos de los dragones que vas a conocer en este título no tienen el aspecto clásico que se ha mostrado en otros medio como el cine, lo que da un toque de frescura a la aventura.

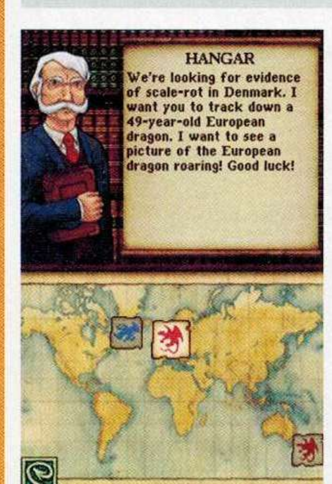
Los ambientes de la aventura están totalmente en 3D, lo que permite que puedas explorar cada zona sin ningún problema; cuando encuentres a los dragones, no debes atacarlos como suele ocurrir en otros títulos, al contrario, aquí tu deber será estudiarlos, criarlos, entrenarlos para que crezcan sanos y fuertes para enfrentar la vida salvaje que les espera.

Llevar el control de todas las actividades que tienes que realizar podría parecer complejo, pero gracias a la pantalla táctil del sistema será de lo más fácil, sólo debes seleccionar el ítem que deseas usar y listo, aunque en momentos podrás interactuar con la criatura directamente con el *Stylus*, lo que te permite conocer mejor sus reacciones y tener un control más completo de las características que piensas cubrir, como su fortaleza.

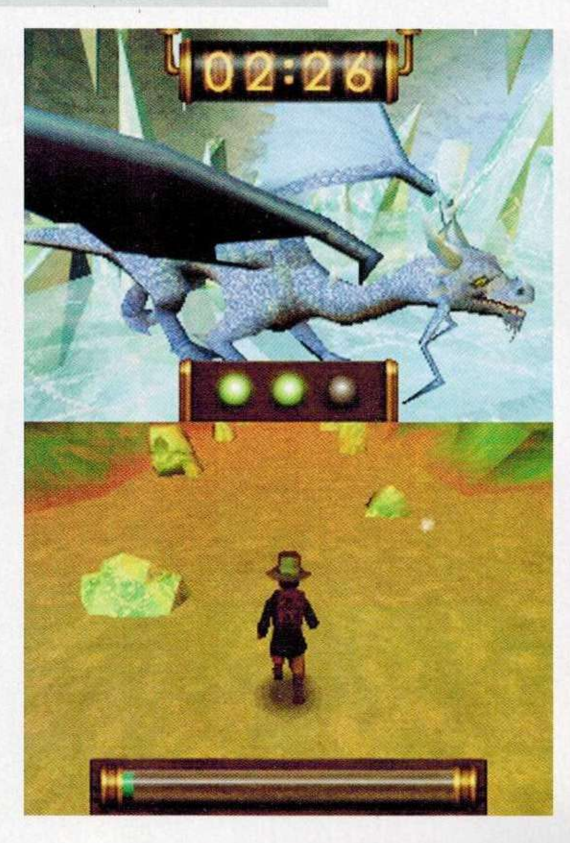
Aunque parezca raro, **Dragonology** está basado en una serie de libros que han aparecido desde el año 2003, pero desafortunadamente no se han editado en todos los idiomas, por lo que este lanzamiento en videojuego nos permitirá conocer el concepto de una manera virtual e interactiva.



Dragonology es un juego interesante, que intenta destacar gracias a la originalidad de sus pruebas y criaturas, donde las cualidades táctiles de la consola te adentran de gran forma. La aventura está pensada para los jugadores novatos o más jóvenes, pero no es impedimento para que cualquier persona pueda disfrutarlo, sobre todo por la gran cantidad de alternativas que tendrás al momento de criar a los dragones; puedes realizar diferentes experimentos y lograr resultados increíbles; lo recomendamos para quienes deseen probar algo distinto y se encuentren cansados de las fórmulas tradiconales que por fortuna cada vez son menos.



La pantalla táctil del juego te será de gran ayuda no sólo para explorar los extensos escenarios del título, sino también para llevar un control completo de todos los ítems que encuentres durante tus recorridos.







Para ganar ¡tienes que pasar sobre todos!

Monster Racers

Koei / Nintendo DS

De entrada, creímos que este sería el típico juego de carreras al estilo **Mario Kart,** pero con algunos monstruos en lugar de los personajes del reino champiñón, por fortuna no es así. **Monster Racers** es un título para Nintendo DS que mezcla varios conceptos de una manera interesante para conseguir una experiencia que te engancha desde el primer segundo, pero bueno, mejor comencemos por ver lo que encontrarás en esta tarjeta.

Vas a representar a un joven que viajará por el mundo buscando criaturas que pueda entrenar para poder competir dentro de un circuito profesional de carreras. La perspectiva durante tus recorridos en las ciudades será superior, lo que te permite observar todo a tu alrededor, recuerda entrar a cada una de las locaciones, ya que puedes conseguir valiosos objetos que tal vez no puedas comprar en el momento pero que posteriormente harán tu vida más sencilla. Pasando a las carreras, como te comentamos al inicio no son sobre ningún tipo de vehículos, tus monstruos correrán de manera solitaria en escenarios en 2D con vista lateral, lo cual acentúa la acción durante todo el recorrido, debido a que estarán sumamente cerca todos los competidores, un salto o un ataque puede marcar la diferencia entre estar en el podio o terminar en último lugar, por tal razón te recomendamos estar concentrado en todo momento además de usar siempre a tus mejores criaturas, nunca te guardes algo para después.



El corredor perfecto

Si deseas obtener un mejor resultado en las competencias, lo mejor que puedes hacer es fusionar a tus criaturas; obviamente no todas tienen esa capacidad, pero mientras más experimentos realices más cerca estarás de tener el monstruo ideal para cada carrera. Todo esto lo haces de un manera sencilla gracias a la pantalla táctil del sistema, donde con un simple toque podrás seleccionar todas las opciones que desees, evitando el tener que estar entrando en menús o poniendo pausa cada cinco minutos en el juego.



Monster Racers puede parecer algo ya visto o incluso una copia de juegos como **Pokémon**, pero lo cierto es que intenta dar un toque de frescura a los juegos de aventura que abundan en el mercado, lo que logra totalmente. Además de las carreras, las combinaciones de personajes te mantendrán muy ocupado, siempre tratando de tener listo tu equipo para los competencias que te esperan, que por cierto no sólo puedes tener contra el *CPU*, también contra cuatro de tus amigos en red local, lo que le da puntos extra en su *replay value*, es una gran oferta que no podemos rechazar.



Cada uno de los monstruos tienen poderes especiales que puedes utilizar para obtener una ligera ventaja, pero no son infinitos, así que resérvalos para momentos en los que estés perdiendo, de otro modo quedarás indefenso ante tus rivales.





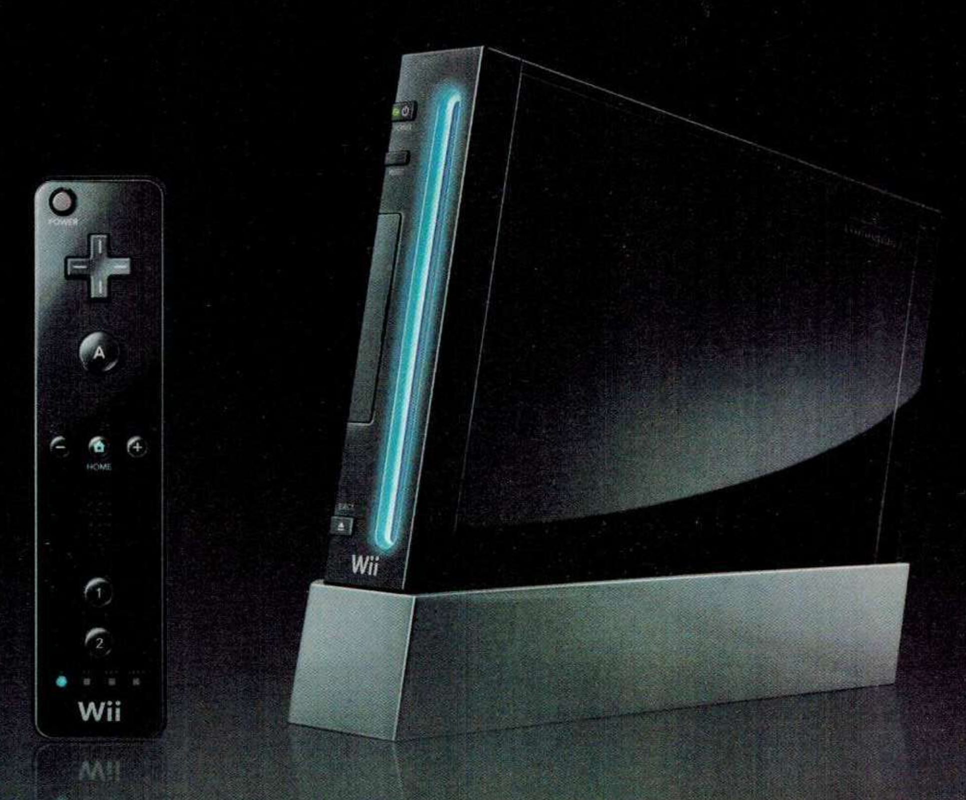


Es importante que aproveches los elementos del escenario para poder terminar en primer lugar en las competencias.



© 2010 Koei

¡Ahora Nintendo te trae más!



Prepárate a conocer lo nuevo que Nintendo tiene para ti. Por el mismo precio de antes Wii está disponible en blanco y en el nuevo color negro y además incluye Wii Sports™ y Wii Sports Resort™


+

+

+


Incluye: Wii Sports™, Wii Sports Resort™, un accesorio Wii MotionPlus™, un Wii Remote™ y un Nunchuk™

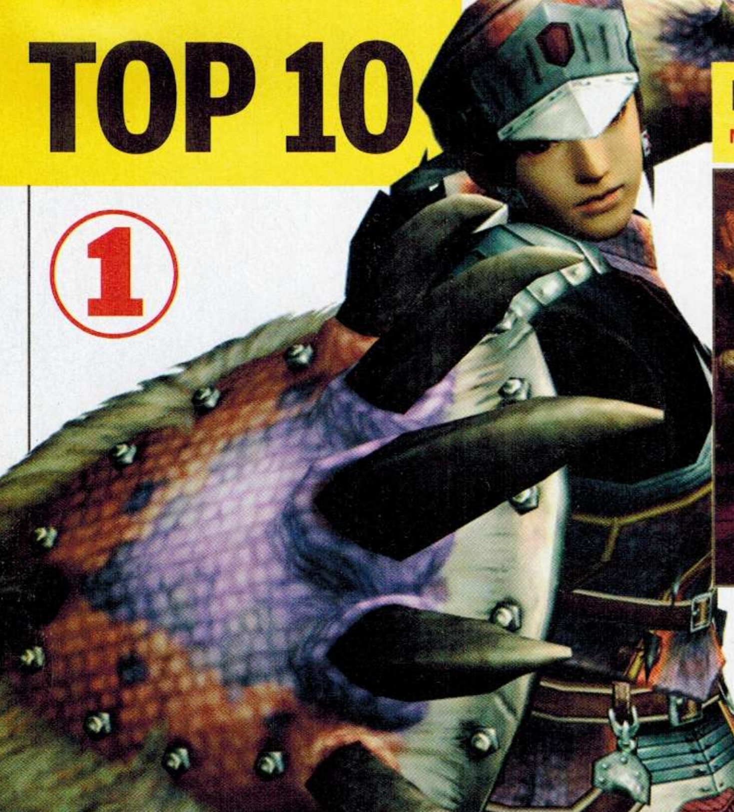
INCLUYE 17 actividades*





*Entre los dos juegos. Wii es una marca registrada de Nintendo. Las marcas registradas y derechos de los juegos son propiedades de sus respectivos dueños. Las propiedades Nintendo son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo.

TOP 10



Monster Hunter Tri

Nintendo / Wii

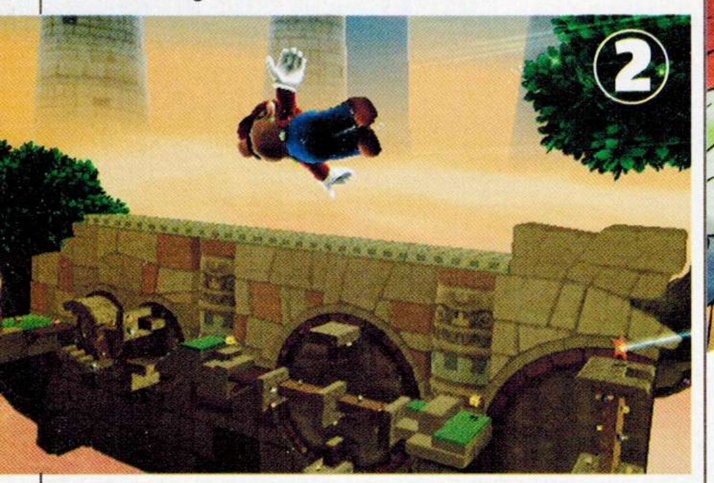


Demos inicio a la cacería. Capcom tuvo a bien el desarrollar este título como una exclusiva para Wii, pues así todos los fans de **Monster Hunter** y Nintendo podremos aventurarnos en diferentes escenarios para buscar y cazar a las criaturas más desafiantes del mundo, claro, lo podremos hacer en compañía de nuestros amigos en el modo en línea, así la diversión se incrementará al vivir una verdadera experiencia virtual. Recomendamos ampliamente este título para los fans del juego en línea.

Super Mario Galaxy 2

Nintendo / Wii

Mario volverá a viajar por la enorme galaxia para vivir otra aventura de dimensiones únicas, sin embargo, en esta ocasión será acompañado de **Yoshi**, aumentando así la diversidad de acciones y movimientos que podrás generar dentro del juego. **Super Mario Galaxy 2** será uno de los títulos más impactantes para Wii en el 2010, así que te lo recomendamos ampliamente, no te arrepentirás pues su historia, música y calidad de imagen te cautivarán.



Pokémon HeartGold / SoulSilver

Nintendo / Nintendo DS

3



Los fans de **Pokémon** ya tendrán una nueva razón para capturar y entrenar a más personajes con el *remake* de **Gold** y **Silver**. Por supuesto, se rediseñó cada escenario, así como también se incrementaron los cuadros de animación y la calidad de audio y video en general. Lo mejor de todo es que incluye el **Pokéwalker**, accesorio que te servirá para entrenar a alguna criatura mientras caminas.

© 1995-2009 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc.

Sin and Punishment 2: Star Succesor

Treasure / Wii

Nos da mucho gusto que Nintendo haya decidido lanzar esta secuela también en nuestro continente y cómo no, si a pesar de que el primer juego apareció en exclusiva para Nintendo 64 en Japón, ganó miles de fans en América, tanto así que hace algunos meses se incluyó dentro de las descargas de la Consola Virtual. Ahora con **Star Succesor**, notarás un avance visual de gran escala, así como mejor desarrollo de historia y calidad de *gameplay* a través de los mandos del Wii.



Red Steel 2
Ubisoft / Wii

Eres un guerrero sin nombre y con sed de venganza en contra de un grupo de criminales que acabaron con todo tu clan. Tu travesía te llevará hacia un sitio que mezcla las características del Viejo Oeste con elementos orientales, creando escenarios únicos en los que lucharás utilizando tu espada y distintas armas de fuego.



Prince of Persia: The Forgotten Sands
Ubisoft / Wii

Cuando pensamos que **Sands of Time** se había quedado en trilogía y que las aventuras del príncipe llegaban a su fin, Ubisoft nos presenta otra entrega que se titula **The Forgotten Sands**, en donde veremos al príncipe realizar sus tradicionales movimientos acrobáticos para enfrentar a todo tipo de enemigos que son dominados por las arenas.



No More Heroes 2: Desperate Struggle
Ubisoft / Wii

Travis demostró que es el número uno en cuanto a asesinos profesionales se refiere, pero dicho triunfo le trajo consecuencias. Sus enemigos, como venganza, aniquilaron a su mejor amigo, así que él deberá sacarle filo a su katana para regresar a las calles, vengar a su amigo y demostrar que no habrá misericordia para quien se atreva a desafiar al número uno. Recomendable para mayores de 18 años.



7

© 2010 Ubisoft

2010 FIFA World Cup South Africa
Electronic Arts / Wii



La pasión por el futbol se verá gratificada con este título que incluye todos los elementos necesarios para que vivas, de forma virtual, cada uno de los partidos de la reciente Copa del Mundo. Todas las selecciones nacionales, uniformes y nombres de jugadores, así como 10 fenomenales estadios diseñados con la técnica de Cell Shading para lograr un efeto de caricatura que viste en **FIFA 10**.

LEGO Harry Potter Years 1-4
Warner / Wii

Ya se habían tardado en desarrollar una versión LEGO del mago más popular de los últimos años. Ahora **Harry Potter** tendrá su tratamiento mediante piezas LEGO, centrándose en los momentos más climáticos de las primeras cuatro entregas; de igual manera notarás que serán aderezadas con humor para que los desafíos en Hogwarts te resulten dinámicos y entretenidos. También está la versión para NDS.



Sakura Wars: So Long my Love
NIS / Wii

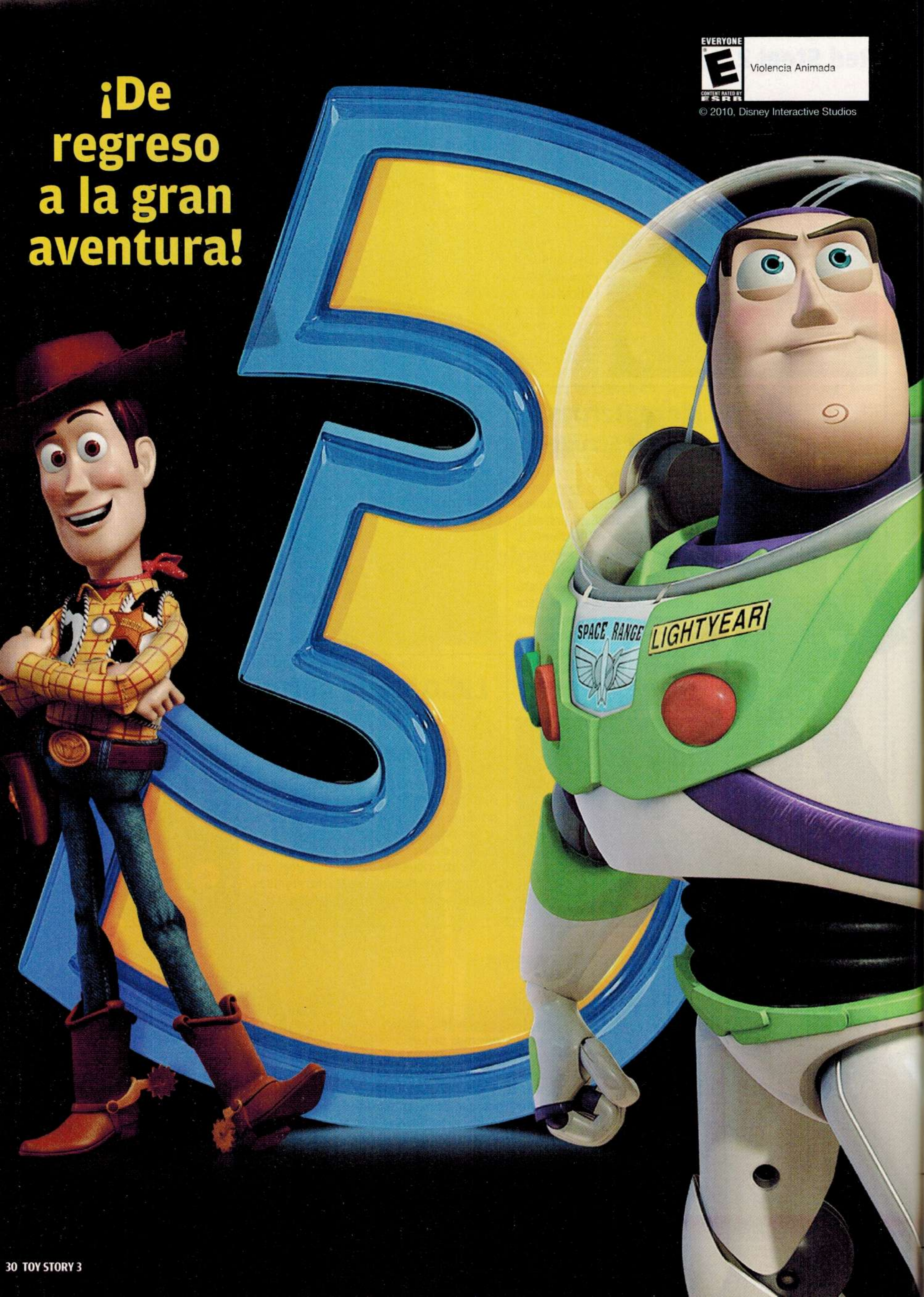


Basado en el anime, **Sakura Wars** llega a Wii para ofrecernos un estilo de juego tipo RPG, pero con la peculiaridad de que los escenarios son completamente tridimensionales, así, te olvidarás por completo de la vista isométrica que reina en los RPG para vivir una experiencia de libertar muy al estilo de **No More Heroes**. La historia nos narra que una misteriosa energía conocida como *steam power* se ha desatado en la ciudad, por lo que el grupo de héroes recorrerá las calles de Estados Unidos para detener a la nueva amenaza antes de que sea tarde.

10



© 2010 NIS


¡De regreso a la gran aventura!
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Violencia Animada
© 2010, Disney Interactive Studios
SPACE RANGER
LIGHTYEAR

Toy Story 3

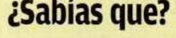
A más de 10 años de **Toy Story 2**, Disney Pixar nos presenta una tercera entrega que promete ser mucho más intensa y emotiva que las dos anteriores; además, contará con sorprendentes mejoras en las técnicas de animación digital, así como en la proyección tridimensional que ya se está volviendo un estándar en Hollywood. La película profundizará en el desarrollo de los personajes principales, e integrará a otros tantos que acompañarán a **Woody**, **Buzz**, **Rex** y El Señor **Cara de Papa** en una nueva aventura a través de escenarios que jamás habían conocido.



Los personajes clásicos regresan para esta sensacional historia.



El videojuego, que vendrá tanto para el Wii como en Nintendo DS o DSi, compartirá la emoción vista en el filme, siguiendo los hechos y situaciones a las que nuestros heroicos y aventureros personajes se enfrentan. La trama sigue la tendencia de cómo los juguetes ven crecer a su dueño, **Andy**, dejándolos de lado y cambiándolos por nuevas inquietudes. En esta tercera edición, **Andy** está a punto de ingresar a la universidad, tendrá nuevos compromisos y amistades, por lo que sus juguetes, con los cuales compartió un sinfín de momentos llenos de fantasía y emoción, son dejados atrás... pero ellos, como siempre, cuando nadie los ve, mágicamente cobran vida para luchar por su amistad y enfrentar las travesías más espectaculares que hemos visto en la pantalla.

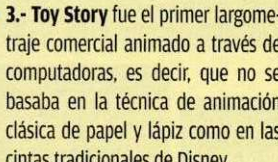


¿Sabías que?

1.- Para generar las voces de los personajes en inglés, se requirieron de actores talentosos como Tom Hanks (**Sheriff Woody**), Tim Allen (**Buzz Lightyear**), Don Rickles (**Mr. Potato Head**) o Wallace Shawn (**Rex**), por mencionar algunos.



2.- El primer videojuego de **Toy Story** apareció en el Super Nintendo en abril de 1996 (portada Club Nintendo año 5, número 5). Desde entonces, hemos visto secuelas y versiones alternas como **Toy Story 2: Buzz Lightyear to the Rescue**, **Toy Story Racer**, **Toy Story Mania!**, **Disney's Extreme Skate Adventure** y recientemente **Toy Story 3: The Video Game.**



3.- Toy Story fue el primer largometraje comercial animado a través de computadoras, es decir, que no se basaba en la técnica de animación clásica de papel y lápiz como en las cintas tradicionales de Disney.

JUGADORES



1-2



Compañía: **Disney Interactive Studios** / Desarrollador: **Disney Interactive Studios** / Categoría: **Acción/Aventura**



GAMEPLAY





GRÁFICOS



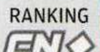
SONIDO



DIFICULTAD



HISTORIA



RANKING



7.5

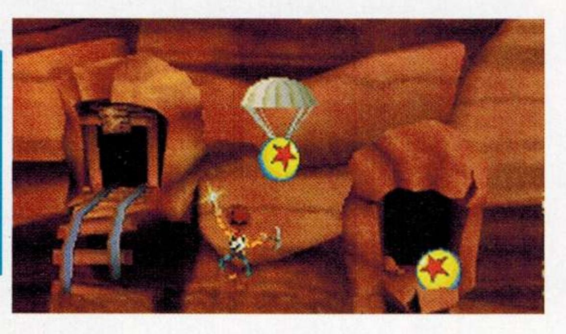
Toy Story 3 no sólo será un juego dedicado al público infantil, pues si bien tiene elementos visuales que serán un agazajo para los niños, también las escenas de acción retarán a los más experimentados.

Woody al rescate

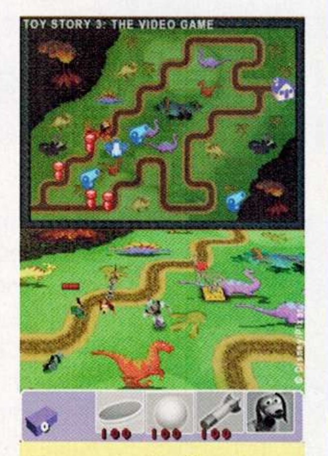
Todos los juguetes (incluyendo a **Woody** y **Buzz**) se van a guardar en el ático dentro de la tradicional bolsa o costal de los recuerdos, pero por error, su destino es modificado y ahora van directo a la basura., sin embargo, **Woody** logra rescatarlos justo antes de que se los lleve el camión de la basura y sufran -en conjunto- un desenlace catastrófico. Ahora, ya que **Andy** no está, su mamá planea donar los juguetes a la guardería "Sunny Side", donde posiblemente encuentren a otro niño que los trate bien, pero la verdad es distinta... prácticamente llegan a un sitio en donde deben hallar un grupo de infantes que no tiene el menor cuidado con los juguetes. Por lo tanto, **Woody** intentará salvar a sus amigos para luego, en conjunto, buscar la forma de volver con **Andy** antes de que se vaya a la universidad, pero las cosas se complican aún más cuando **Buzz** se daña durante un intento de fuga. Los juguetes, al arreglarlo, provocan que vuelva a creer que es un "Guardián Espacial", para gran incomodidad de los otros juguetes.

La caja de los juguetes brillará en tu Wii

El modo de juego principal será el de historia, en donde recorrerás una extensa variedad de escenarios tridimensionales en compañía de los juguetes que has visto en la pantalla (**Woody**, **Buzz**, **Bessy**, entre otros). Cabe destacar que el *gameplay* se disfruta mucho más que en cualquiera de las ediciones anteriores, pues además de libre movimiento, nos presenta misiones con características únicas que disfrutarán los niños o todo aquel fan nostálgico de los juguetes y de la franquicia **Toy Story**. Por otro lado, también se incluye una modalidad de juego alterna que seguramente será de tu agrado, la Toy Box, a través de la cual podrás diseñar tus propias aventuras con todos los protagonistas de la película y del videojuego; aquí encontrarás un sinfín de opciones para personalizar tu trabajo y así, posteriormente, puedas divertirte al checar el resultado de tu creación. Parecería simple, pero el grado de opciones que tienes para diseñar tu escenario e historia, te dejarán más que satisfecho y le agregará bastantes puntos en el *replay value*.



La versión de NDS luce bastante bien y aprovecha la doble pantalla.



Comentario final

Esta nueva aventura de **Woody** y **Buzz** también estará lista para el Nintendo DS, en donde notarás un tipo de juego similar a la versión de Wii, sólo que aquí la pantalla baja será la encargada de desplegar la acción principal, mientras que la superior lo hace con el mapa, para que te guíes y sepas hacia dónde conducirte.

RANKINGS

Master:

Toy Story 3 es una de las películas más emotivas y esperadas de Pixar en toda la historia, de eso no tengo dudas y seguro que muchos de ustedes están de acuerdo conmigo, sobre todo por el carisma de los personajes. De ninguna manera esta obra podía quedarse sin una adaptación a videojuegos, en la cual podremos continuar las aventuras de los queridos personajes que conocimos hace más de una década, pero ahora controlándolos gracias al Wii. Tal vez no pasará a la historia como un juego único, pero vas a pasar grandes momentos con él, tiene buen reto y la posibilidad de revivir el argumento de la cinta, lo cual para los seguidores será motivo suficiente para agregarlo a su colección.

Crow:

Desde el primer juego de SNES, hasta este último, sí hemos visto una evolución, de pasar de las dos a las tres dimensiones y luego a mejorar la experiencia de juego e incrementar la calidad gráfica. Así vimos cómo los juguetes se enfrentaban a aventuras alternas a lo visto en las películas, pero ahora, con esta tercera entrega, me da gusto que el *gameplay* tenga más libertades y variedad, desde el punto en que los escenario tienen elementos diferentes que vuelven la historia dinámica y visualmente atractiva. Por supuesto, la opción de la **Toy Box** me pareció un agregado que, si bien no es original, sí le añade un valor increíble para que lo sigas jugando posterior a terminarlo y no sólo lo botes en el ático.

Panteón:

Como ya es costumbre, con la salida de cada película de este estilo, el videojuego sirve para capitalizar aún más la franquicia; afortunadamente, lejos de ser el típico juego en donde sólo consigues mil y un ítems para abrir más misiones, ahora sí se pulieron con el modo de juego de esta nueva entrega. No dudo en recomendar ó no sólo para quienes les gustó la película, sino también para todo tipo de jugadores, pues en verdad sientes que estás viviendo las experiencias de los juguetes, y lo mejor es que son misiones más allá de lo que vimos en la pantalla grande. Si eres fan de esta serie tan singular, simplemente no te puedes perder esta entrega que te llevará ¡al infinito y más allá!



Próximamente

Wii

Wii es una marca de Nintendo. © 2009 Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

Nintendo



© 2010 D3 Publisher

La sombra de los dragones siempre te indicará el camino correcto

Gracias al éxito que tuvo **Blue Dragon Plus** para Nintendo DS, el equipo desarrollador ahora nos trae una secuela, **Awakened Shadow**, que a pesar de mantener algunas características de su antecesor, intenta mostrar una evolución en la franquicia, sobre todo en la historia, motivo por el cual han puesto todo su esfuerzo para ofrecernos un capítulo inolvidable, en el que **Hironobu Sakaguchi** deja claro que en el género RPG es todo un maestro; pero mejor comencemos este análisis para que puedas ver el porqué **Blue Dragon** se ha vuelto un nombre de peso en el medio.

Blue Dragon: Awakened Shadow



Sólo una persona puede cambiar el destino, ¿serás el indicado?

Los hechos que viviremos en esta entrega toman lugar dos años después de que terminara el primer **Blue Dragon**, es decir, son una secuela directa en la saga y no una aventura alterna como suele ocurrir con estas adaptaciones. El protagonista de la historia ha dejado de ser **Shu**, ahora él tendrá un papel secundario, de apoyo solamente, mientras que el peso del argumento recaerá en un héroe anónimo, al cual tú deberás dar un nombre antes de iniciar la aventura.

Lo interesante de esto está en que el personaje puede ser como tú desees, no debes apegarte a un diseño en especial, tienes la posibilidad de elegir incluso el sexo que tendrá, el color de su cabello, algunos detalles de su rostro y obviamente la indumentaria que utilizará durante los recorridos por los pueblos del mundo de **Blue Dragon**.







Elegir los atributos de tu personaje no será algo complicado, gracias al *Stylus* y la pantalla táctil podrás ver los colores y aspectos a modificar, mientras que en la pantalla superior observas el resultado al instante, lo que te permitirá conocer si es de tu agrado o no el modelo que creaste antes de terminar.

La personalización de tu personaje será completa y sencilla gracias a los elementos táctiles del sistema.

¿Sabías que?

1.- El primer juego de **Blue Dragon** para Nintendo DS salió al mercado en septiembre del 2008 en Japón, mientras que para nuestro continente lo hiciera en febrero del 2009.

2.- Para el primer juego, la música corrió a cargo del inigualable Nobuo Uematsu, quien ha compuesto melodías para otras grandes obras como **Final Fantasy** o **Chrono Trigger**.

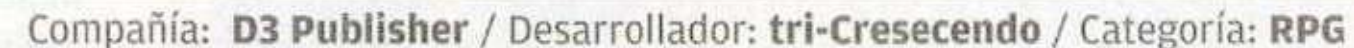
3.- En Japón, **Awakened Shadow** ha sido publicado por Namco Bandai Games, mientras que en América, el trabajo lo ha tenido D3 Publisher.

4.- Es tal su popularidad, que incluso tiene una serie de animación en Japón donde se pueden disfrutar de las aventuras de Shu.

5.- De 2006 a 2007 se editó un manga publicado por Shonen Jump e ilustrado por el gran Takeshi Obata, quien saltara a la fama luego de **Death Note**.

JUGADORES

1



Compañía: **D3 Publisher** / Desarrollador: **tri-Cresecendo** / Categoría: **RPG**

GAMEPLAY

GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD

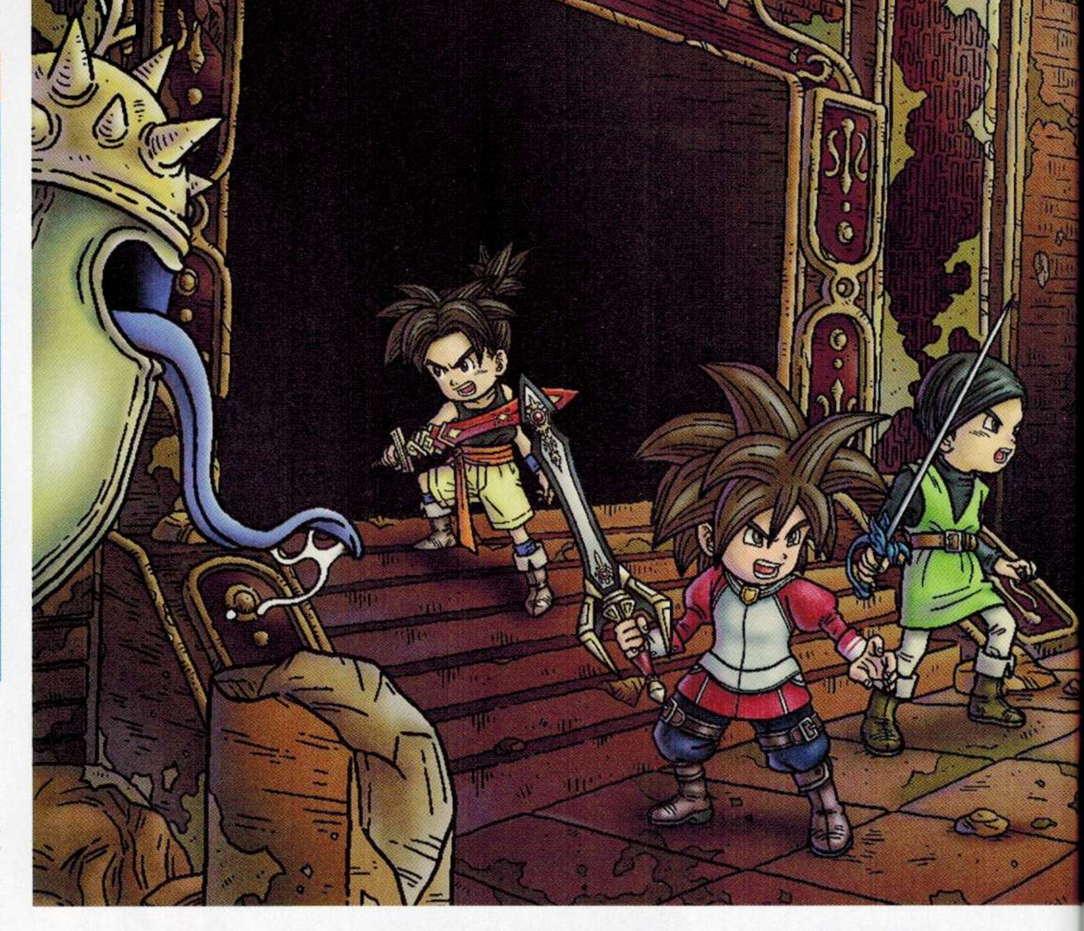
HISTORIA

RANKING


8.5

Dos títulos que debes conocer

Los RPG han entregado obras maestras al mundo, de entre las cuales resaltan dos que aparecieron en los años de vida del Super Nintendo; la primera de ellas es **Final Fantasy III**, que en realidad se trata de la sexta entrega. En dicho juego la historia te mantiene atado al control, sin mencionar que el *gameplay* mejoró al agregar un sistema de pelea completo. Por otro lado tenemos a **Chrono Trigger**, el primer juego creado por el equipo del actual **Blue Dragon**; para muchos es el mejor exponente del género que se haya realizado, sobre todo por la manera tan sorprendente que aprovecharon los recursos de la consola, sin mencionar que agregaron más de una decena de finales dependiendo de tus resultados.



Tu equipo es la clave para ganar

Como ya te comentamos, **Shu** será parte de tu equipo, se puede decir que será un elemento indispensable, ya que sus movimientos, y habilidades, así como su dragón, te darán la ventaja en diferentes batallas; pero no será el único integrante al que tendrás que prestar atención. Contarás con varios elementos que tienen poderes únicos, evalúa muy bien cuales se adaptan a tu estilo de juego o a los enemigos que vayas a atacar para que los reclutes.

Pasemos a un punto importante, el *gameplay*. Para poder encontrar pistas que te ayuden a conocer tu siguiente objetivo, debes explorar varios poblados, algunos de ellos, sobre todo los primeros, estarán llenos de personas que te guiarán en actividades para que puedas familiarizarte con el control, pero posteriormente deberás poner más énfasis en tus caminatas si deseas resolver los *puzzles* que te esperan.

Todos los escenarios y elementos en pantalla están diseñados en 3D de una manera espectacular; gracias a la perspectiva de 3/4 de la cámara no tendrás problemas en encontrar la entrada a los edificios o casas que encuentres, de hecho permite que aprecies con detalle las texturas, que debemos decir, dan una vida especial al juego; pareciera que realmente sí existe la ciudad en la que te encuentras, es más, en varias ocasiones debido a las actividades que te darán, olvidarás tu objetivo principal.

Si no te agrada el aspecto inicial de tu personaje, no te preocupes, conforme avances en la historia podrás modificarlo, ya sea con armaduras, espadas o gorros, lo que permitirá que evolucione junto contigo en cuanto a su personalidad.

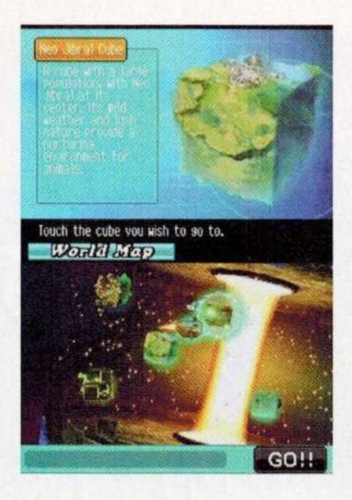


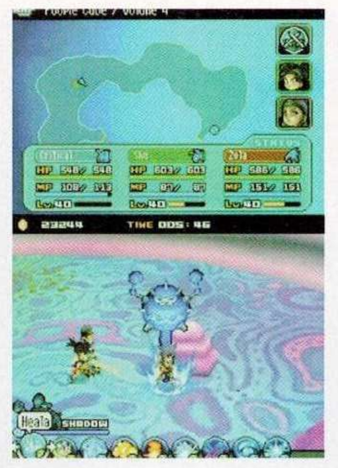
Nada como ser libre

Aunque en los RPG el estilo de pelea por turnos ha sido casi una especie de ley, en los últimos años se ha buscado agregar dinamismo a esta parte del juego, ya que muchos aficionados se quejaban de parecer sólo espectadores frente a una película, la interacción se reducía a presionar un botón cada cinco minutos, pero en **Blue Dragon: Awakened Shadow** se ha buscado hacer de los duelos un momento que lejos de frustrarte, te divierta y emocione.

Para lograr lo anterior, no vas a estar limitado a un cuadro o a un área de la cual no podrás despegarte, serás libre de desplazarte por donde quieras, lo que te permite atacar de manera constante a los monstruos, al mismo tiempo que si deseas esquivar, podrás hacerlo de manera intuitiva, como en todo título de acción.

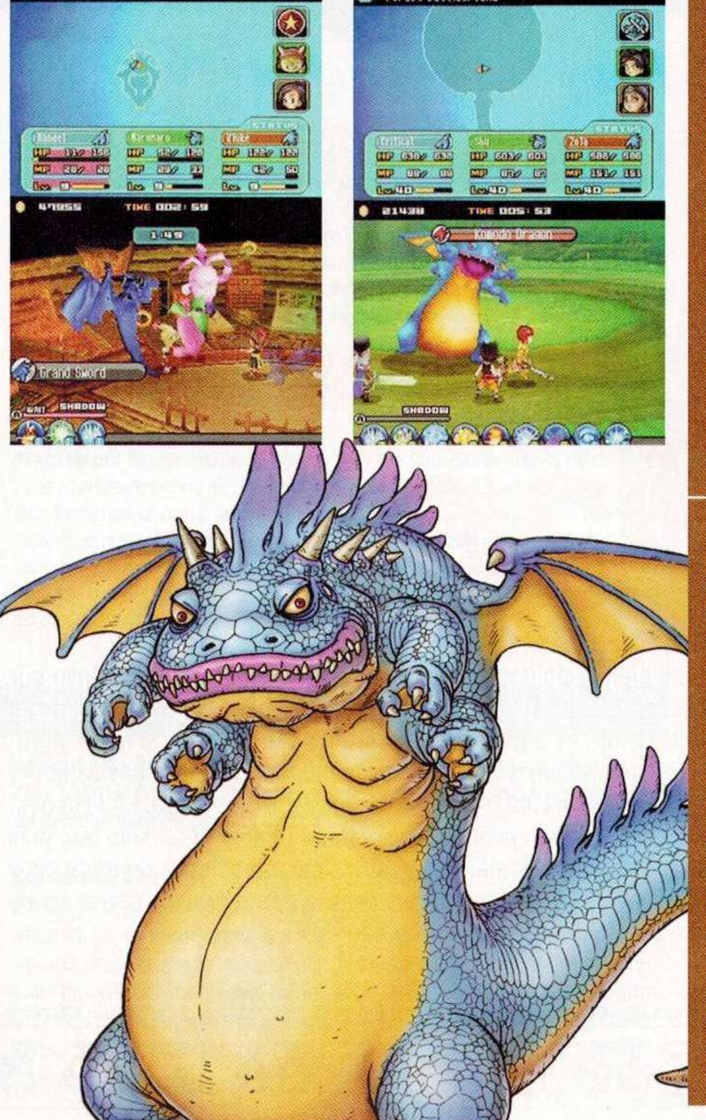
Lo mejor de todo es que la estrategia no se pierde jamás, ya que de acuerdo con las características de tus enemigos, debes planear qué ataques usar y en qué momento, por que debemos recordarte que no son infinitos. Es importante que no trates de ser el héroe que salve el día solo, tienes un equipo y debes darles la oportunidad de ayudarte en las batallas, pues de lo contrario vas a estar perdido.





Consigue brillar con luz propia

Cuando apareció la primera parte de esta franquicia para Nintendo DS, comentamos que el juego se convertiría en un clásico, en una serie que podría competir sin problemas con cualquier otra, situación que queda más que comprobada después de haber jugado **Blue Dragon: Awakened Shadow**. Desde el primer segundo quedas cautivado por la calidad de su argumento y su sólido sistema de juego, si **Square Enix** no lanza un nuevo **Final Fantasy** en el que se note realmente una innovación, la obra de **Sakaguchi** estará en lo alto de los RPG para portátiles por mucho tiempo.



Se nota de inmediato el gran trabajo de Akira Toriyama creando a cada personaje dentro de la aventura.

Con cada victoria que acumules, reunirás experiencia que te ayudará a modificar algunos aspectos de tus personajes, por lo que es recomendable que antes de llegar con enemigos fuertes, primero derrotes algunos no tan complicados.

Parte fundamental de tus habilidades, es la de invocar a una figura que funcionará como tu sombra, realizando los mismos movimientos que tú pero de manera potenciada, se puede decir que es una técnica secreta. Las figuras que aparecerán atrás de ti pueden ser dragones, aves o insectos, todo depende del perfil de tu personaje.

RANKINGS

Master:

Blue Dragon es una de esas obras que nacen destinadas a lo más grande, no sólo por el equipo detrás de su desarrollo sino por las innovaciones que aporta al género. Me gustaría destacar el nivel de personalización que te permite el juego, ya que prácticamente cada vez que lo inicies tendrás un protagonista distinto. En cuanto a la historia es muy interesante, ya que nos ayuda a comprender de mejor forma lo que pasó con **Nene** después de haberlo exterminado en capítulos anteriores; en conclusión, **Awakened Shadow** es fantástico, ojalá que veamos alguna secuela en Wii, ya que tiene todos los elementos necesarios para considerarse un referente de los RPG.

Crow:

Estamos ante una de las secuelas más esperadas por los fans del RPG en Nintendo DS. **Blue Dragon Awakened Shadow**, en la que se nota un claro avance en relación con la precuela (que vimos hace poco también en el Nintendo DS), sobre todo en cuestiones de personalización, ya que ahora podremos decidir cómo será nuestro héroe a través de diversos elementos visuales para crear a tu jugador, lo que permite una identificación como pocas veces se recuerde en estas obras. Me hubiera gustado una interacción mayor con el *Stylus*, algo así como lo visto en la serie **Castlevania** al momento de las invocaciones, pero aún así te va a dejar gratamente sorprendido.

Panteón:

No cabe duda que cuando se quieren hacer bien las cosas, sólo es cuestión de tomar a un buen equipo y que combinen sus talentos para tener un producto de calidad; para muestra, un dragón. No cabe duda que esta increíble serie se ha ganado su lugar entre los grandes de los RPG como **Final Fantasy**, **Chrono Trigger** y **Lufia** (por citar algunos); no es sólo el trabajo de Toriyama, sino que cada detalle está muy bien cuidado y no es un refrito más o un "pan con lo mismo"; se trata de una historia sólida, con todo lo que un gran juego debe tener. No lo dudes, esta es una de esas apuestas seguras que no puedo dejar de recomendar al 100% para todo videojugador.

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

© 2010 Dreamcatcher

¡Siente la velocidad!

Track Mania

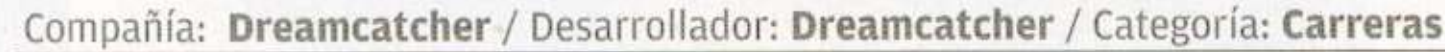
Los juegos de carreras son muy bien recibidos por la mayoría de los jugadores, incluso por quienes no son tan fans, como es el caso de los papás. Desde el inicio de la industria del videojuego, los títulos en donde compites a grandes velocidades siempre han sido del agrado de todos porque no requieren de memorizar secuencias ni muchos botones; básicamente debes saber con qué botón aceleras y con cuál frenas, el resto es sólo habilidad. En esta ocasión tenemos una propuesta que no viene a revolucionar realmente al género, sino que más bien junta los elementos más representativos para ofrecernos carreras llenas de emoción y velocidad; así que, si no te acobardas, ¡entonces ponte tu casco y prepárate a correr como nunca lo habías hecho, porque tu habilidad realmente será puesta a prueba!

Sin complicaciones

TrackMania es un juego de carreras para tu Nintendo Wii (también hay una versión para NDS, por si deseas llevar la emoción a donde quiera que vayas), en el que puedes usar tu Wii Remote y tu Nunchuk, o tu Wii Wheel para competir a increíbles velocidades a bordo de geniales vehículos para demostrar quién es el mejor. El juego cuenta con espectaculares pistas y circuitos llenos de rampas, giros, curvas y muchos elementos más que exigirán el máximo de tu pericia al volante para ganar. Parte de su genialidad radica en que no requerirás aprender demasiadas cosas para poder correr como todo un profesional; los controles son simples y amigables, así que sólo deberás tener concentración en el camino, y no tanto recordar combinaciones o secuencias.




JUGADORES 1-4


Compañía: **Dreamcatcher** / Desarrollador: **Dreamcatcher** / Categoría: **Carreras**

GAMEPLAY

GRÁFICOS

SONIDO

DIFICULTAD

MULTIPLAYER

RANKING


8.0

¡Más de 200 pistas!

Un detalle que a veces llega a cansar en otros juegos del género es que incluye pocas pistas o bien, cuando son muchas, en realidad no varían gran cosa; por fortuna no es el caso de **TrackMania**, pues aquí encontrarás más de 200 circuitos diversos para competir, los cuales están muy bien detallados y cuentan con escenarios distintos. La ventaja es que además cuenta con varios modos de juego, por lo cual la diversión y emoción no se acabarán en un fin de semana; claro que además podrás invitar a tus amigos o familiares a competir para incrementar la experiencia automovilística.

¿Pocos circuitos? ¡No hay problema!

Si por alguna razón se te hace que 200 no es un número alto para la cantidad de pistas que incluye **TrackMania**, no te preocupes, pues precisamente la idea del título es que sea para fans de las carreras más alocadas y emocionantes que hay. Precisamente por eso existe el modo en el que puedes editar tus propios circuitos tal y como tú los deseas: este editor en 3D es muy sencillo de usar, pues sólo necesitas tu Remote y tu imaginación para acomodar cada recta, curva, rampa, bucle y demás elementos para que siempre tengas un nuevo desafío lleno de velocidad.



Con 200 pistas o más, editor de circuitos, cuatro jugadores y conexión Wi-Fi, ¿qué más necesitas?





¡En este juego vas a sentir como nunca antes la velocidad!



No corras solo

¿Qué sería de un juego de carreras sin la oportunidad de competir con alguien más? Pues como te comentamos anteriormente, en **TrackMania** tienes la ventaja de poder correr en contra de tus familiares o amigos en varios modos para dos, tres y cuatro jugadores simultáneos, con pantalla dividida. Pero si deseas llevar más lejos la diversión, pues simplemente puedes usar la conexión Wi-Fi de Nintendo para competir con jugadores de cualquier parte del mundo y ver quién realmente es el más rápido.

Muy recomendable

TrackMania es una excelente opción para los fans de los juegos de carreras, pues contiene muchos de los elementos tradicionales del género para ofrecer una experiencia como pocas. Olvídate de salvar al mundo o de tener una historia que gane premios de la Academia; en **TrackMania** sólo debes saber conducir para divertirte como nunca; así que no lo pienses más, si te agrada juntarte con tus cuates para la reta de fin de semana, no lo dudes, ordena las pizzas, despeja la sala ¡y prepárate a vivir la intensidad de la velocidad!

Carreras memorables

Las carreras de autos (o vehículos similares) han sido un género muy popular en cualquier sistema; aquí te recomendamos algunos de los más notables iconos de la velocidad.

Mario Kart
Esta serie se ha caracterizado por su emoción, velocidad y violencia, pues no sólo hay que llegar primero, sino sobrevivir para poder llegar a la meta. Realmente no importa cuál versión escojas, cualquiera es genial, especialmente las de NDS, Wii y N64.

San Francisco Rush
Los juegos de esta franquicia se caracterizaron por su veloz *gameplay* y sus alocados atajos en donde puedes correr sobre los edificios, salir volando por los aires tomando las rampas de las pistas, e incluso provocando choques a los demás vehículos competidores.

F-Zero
No podíamos dejar de mencionar al estandarte de la velocidad, pues las competencias en los circuitos futuristas de la serie **F-Zero** exigen algo más que simple habilidad, debes tener reflejos de **Jedi** para llegar a la meta en primer lugar.

RANKINGS

Master:
De todas las propuestas que he visto en cuanto a juegos de carreras, **TrakcMania** es una de las más interesantes, sobre todo por que no se basa en éxitos pasados ni roba por completo alguna fórmula, al contrario, intenta ofrecer un título completamente nuevo. Los circuitos que recorremos en el juego tienen estructuras complejas que lejos de esquivar debemos aprovechar para realizar saltos y tomar ventaja de nuestros rivales en la pista. Otro punto que lo vuelve especial es la posibilidad de crear nuestros propios diseños de asfalto, opción que además de dar un extra en *replay value*, nos permite practicar en los diseños que tengamos muchos problemas para completar.

Crow:
Si quieres salir de lo convencional de los juegos de carreras, **TrackMania** es una opción interesante. Aquí tendrás la ventaja de que no sólo se trata de un título de velocidad convencional, sino que, al mejor estilo del clásico **Uniracers**, los vehículos podrán realizar giros y acciones fuera de lo común, volviendo el juego algo más espectacular, que sego disfrutarás en compañía de tus amigos o familiares. La variedad de vehículos también es de destacarse, pues se podría pensar que, por su temática, sería más simple, pero resulta todo lo contrario. Visualmente también tiene su mérito, es decir, no se trata del más espectacular en dicho ámbito, pero tiene lo necesario para distraerte.

Panteón:
En lo particular me gustan mucho los juegos en donde no hay necesidad de configurar tantas opciones ni memorizar cientos de movimientos, por esta razón me agradó mucho **TrackMania**, pues no es necesario que te aprendas de memoria todo el instructivo, simplemente te pones a jugar y listo. En esta opción tienes la oportunidad de vivir la emoción de las carreras con elementos comunes de muchos juegos, y lo mejor de todo es que podrás crear tus propias pistas para tener siempre un desafío fresco y que lo puedas compartir con tus amigos; es más, puedes competir con tus cuates a ver quién hace el circuito más intenso de todos. No te pierdas este gran juego, vale la pena.



L

La línea de **Mega Man** se ha caracterizado por ofrecernos un *gameplay* de calidad, usando las bases de los juegos clásicos o de la vieja escuela, combinando intensa acción bidimensional y enfrentando a una enorme cantidad de enemigos donde saltar plataformas, destruir bloques y encontrar objetos es la tarea del día con día. Claro, hay sus excepciones como la serie **Battle Network,** que es una extraña mezcla entre rol, estrategia y aventura; pero de ello no hablaremos en esta ocasión, pues nos enfocaremos a **Zero**, un gran conocido de la franquicia donde este personaje rojo es el protagonista.

Mega man Zero Collection

¿Sabías que?

1.- Zero es uno de los personajes seleccionables en el juego de peleas **Tatsunoko VS Capcom: Ultimate All-Stars** (en fu imagen de **Mega Man X**). Por supuesto, para combatir a poderosos gladiadores, él debe utilizar sus mejores habilidades como **Ryuenjin**, **Hienkyaku**, **Shippuuga**, **Sentsuizan**, **Kuuenzan**, **Twin Dream**, **Rekkoha**, **Hadangeki** y **Dark Hold**.

2.- Zero también ha sido visto en juegos como **Capcom VS SNK Chaos**, **Mega Man Legend II** e incluso como cameo en **Mega Man Battle Network 3 White Version**.

3.- Keiji Inafune, creador de **Mega Man**, también fue el encargado de dar vida a **Zero** para las versiones de **Mega Man X**. **Zero** utiliza todo su poder para apoyar a su equipo, los **Maveric Hunters** en la línea **X** y la Resistencia en la saga **Zero**.

4.- Se pretendía que **Zero** fuera el protagonista principal de **Mega Man X**, según dijo Keiji Inafune. Sin embargo, se convirtió en un personaje secundario porque pensaron que el *look* de **Zero** no iba a ser bien recibido por los fans, pero el tiempo demostró que **Zero** tenía estilo y actitud, tanto así que se ganó su propio juego en el 2002.



Los orígenes

Además de las tradicionales armas y estilos de combate, encontrarás dispositivos interesantes como el **Chain Rod** y el **Zero Knuckle**. Incluso, por primera ocasión, la serie de **Mega Man ZERO** estará disponible en el Nintendo DS con nuevos modos de juego diseñados pensando en las capacidades del portátil.

El primer juego de **Mega Man Zero** apareció en el Game Boy Advance hace ocho años, allí se presentaba a **Zero**, un popular personaje de Capcom a quien seguramente viste dentro de la saga de **Mega Man X**, como uno de los **Maverics Hunters**. Posterior a ello, Zero tuvo su primer protagónico en una versión exclusiva para el Game Boy Advance, donde veíamos y controlábamos todo el poder de este extraordinario personaje a través de peligrosos y emocionantes escenarios creados en dos dimensiones. Por supuesto, **Zero** cuenta con armas especiales como el **Z-Sabor** y el **Buster Shot**, que son tan poderosos como los clásicos poderes de **Mega Man**. En este compendio para Nintendo DS, no sólo encontraremos los elementos clásicos, sino que también veremos detalles novedosos y exclusivos.





Compañía: **Capcom** / Desarrollador: **Capcom** / Categoría: **Acción/Aventura**







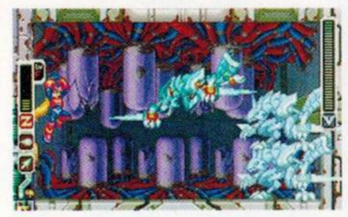




RANKING









El levantamiento de un nuevo héroe







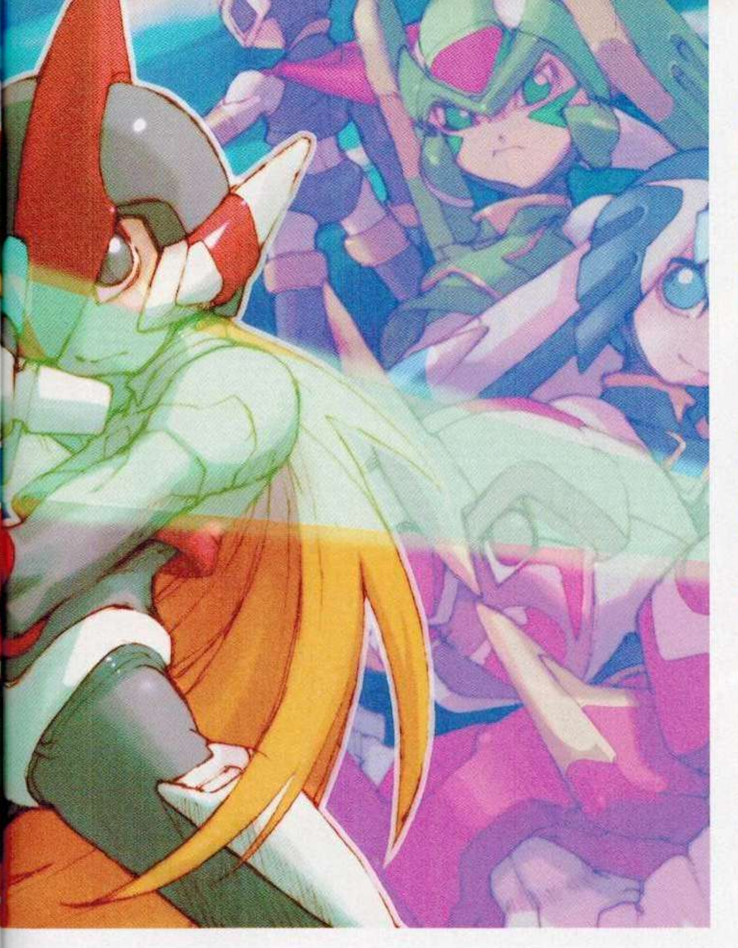
En **Mega Man Zero**, el héroe de traje rojo despierta luego de 100 años para encontrarse en un mundo donde los *reploides* inocentes son injustamente atacados por una organización llamada "Neo Arcadia". Este nuevo gobierno ha convertido al mundo en un nuevo lugar donde es extremadamente difícil la vida para los reploides, debido a la constante persecución y cacería. Todos aquellos robots que han logrado escapar del castigo han huido hacia una vieja ciudad que está totalmente en ruinas, dándoles un poco de camuflaje, pero no sabemos por cuánto tiempo, pues los tiranos de Neo Arcadia se acercan poco a poco a su ubicación.

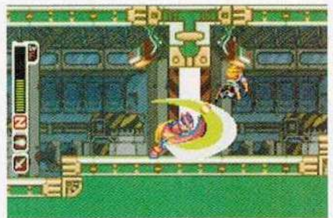
Por otro lado, un talentoso científico de nombre **Ciel**, quien vive con los reploides esperanzado en salvarlos, intenta revivir al reploide legendario **Mega Man Zero** para que con su poder, logre ayudar y salvar a los restantes y, por supuesto, restaurar la paz y tranquilidad al mundo entero.

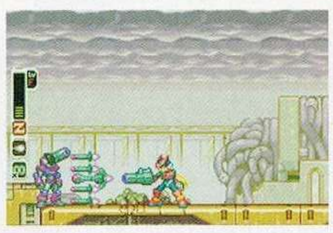


Mega Man Zero 2

En la secuela, ha pasado un año desde que **Zero** salvó a los reploides y derrotó el maléfico avance de las copias X y de Neo Arcadia. No obstante, Neo Arcadia aún continúa cazándolo e incluso le pondrá una trampa a nuestro héroe. Su plan es engañar a **Zero** y usarlo para causar estragos entre los reploides y los humanos... una vez más.





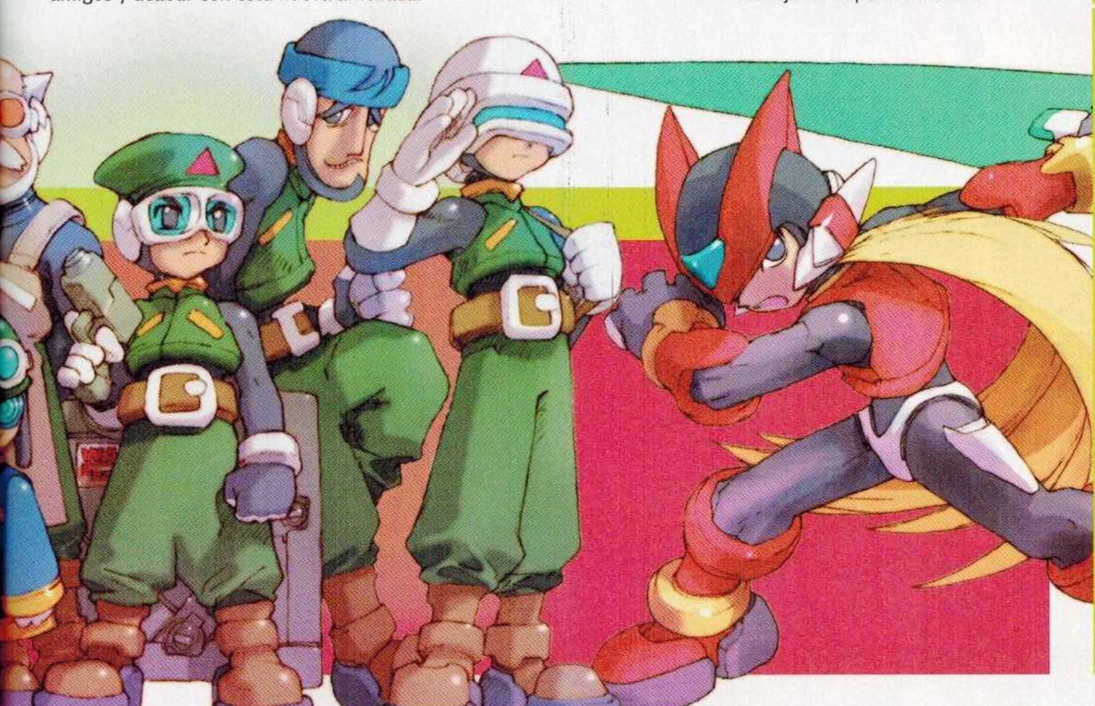


Mega Man Zero 3

Se trata de una nueva aventura que se ubica en un mundo llamado "Neo Arcadia", el cual fue creado como una utopía para los humanos y reploides. Este nuevo capítulo continúa las aventuras de la serie que lleva como protagonista a **Zero** así como su alianza con los reploides en un grupo conocido como la Resistencia, quienes pelean por la paz. En **Mega Man Zero 3**, **Zero** encuentra un nuevo y malévolo reploide llamado **Omega**, quien ha liberado el oscuro poder del **Dark Elf** para lavarle el cerebro a los de la Resistencia para, a su vez, tomar el control de Neo Arcadia. **Zero** fue el único que pudo escapar del ataque y ahora está en él salvar a sus amigos y acabar con esta nueva amenaza.

Mega Man Zero 4

Justo cuando los eventos de **Mega Man Zero 3** llegan a su fin, inicia la cuarta aventura. Luego de caer bajo el dominio del malvado **Dr. Wail**, Neo Arcadia ha colapsado en un estado de caos y confusión. **Zero** descubre este desastroso giro de eventos cuando él y sus amigos van al rescate de una banda de humanos que quieren escapar de Neo Arcadia. Ahora todo queda en manos de nuestro héroe, **Zero**, quien debe resolver este terrible conflicto entre los humanos y reploides para restaurar la paz y seguridad en la Tierra. Con nuevos sistemas para tomar las armas de los enemigos y crear chips que aumenten el poder, además de nuevos programas Cyber Elf que te darán más habilidades, ésta se convertirá en una de las aventuras de **Zero** con mayor acción y desafío que ya podrás jugar con la ventaja de la pantalla doble.



RANKINGS

Master:

Después de atormentarnos con innumerables secuelas de **Battle Network**, Capcom comprendió que lo que deseamos realmente los jugadores son títulos llenos de acción como en la época del Super Nintendo, lo cual es precisamente lo que nos ofrecen en esta recopilación que es simplemente fenomenal. La variedad de armas y escenarios te mantendrán ocupado diseñando estrategias, estudiando los movimientos de los enemigos finales, en fin, es justo lo que pedíamos. No lo dejes pasar, cada título es oro puro, y aquí tienes los cuatro por el mismo precio.

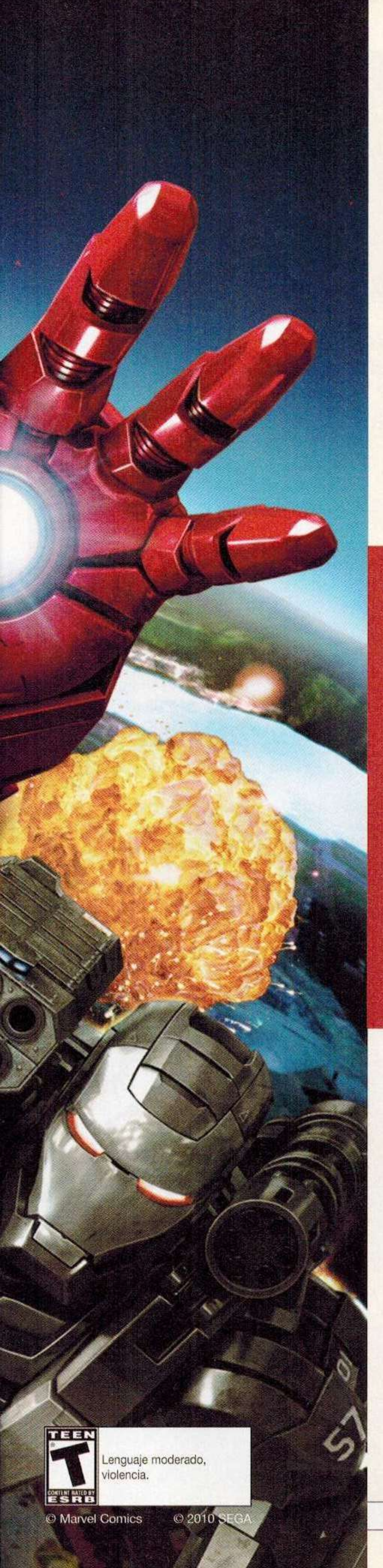
Crow:

Siempre y cuando se trate del formato tradicional, me agrada que sigan saliendo juegos o compendios de la serie de **Mega Man**, pues no sé si comparten mi pensar, pero la parte de **Battle Network** deja mucho que desear. En lo que a **Zero Collection** se refiere, me parece un juego bastante completo, incluye las cuatro ediciones que aparecieron en el Game Boy Advance con ciertos elementos adicionales que se agregaron por las capacidades del Nintendo DS. En general, se trata de una excelente oportunidad para los fans de **Zero**, pues el costo/beneficio de esta colección es realmente bueno.

Panteón:

Por fortuna, la serie donde **Zero** es protagonista no tuvo tantas secuelas como las otras sagas de **Mega Man**; esta es una excelente oportunidad de tener todas las entregas de **Mega Man Zero** en un sólo juego, así que no puedo dejar de recomendarla a ojos cerrados, especialmente si eres fan de los robots de Capcom. Eso sí, mi sinceridad me obliga a mencionar que es muy mala onda que algunos compramos los juegos para GBA, y ahora por lo que en ese tiempo te compraste uno solo, ahora puedes tener los cuatro... a falta de una bola de cristal, sólo nos resta suspirar y ser victimas de la mercadotecnia. Espero de verdad que no cometan en el error de extender esta serie.


Una gran historia
EXCLUSIVA
para el videojuego
Nuestra Portada



© Marvel Comics © 2010 SEGA.



Luego de los eventos ocurridos en la primera cinta, **Tony Stark** (**Iron Man**) vuelve a vestirse de rojo y oro para combatir a un nuevo *set* de enemigos que tratarán de destruirlo a como dé lugar, pero el más poderoso de ellos, **Whiplash**, no sólo quiere verlo en el suelo, sino que también desea hacerlo sufrir y humillarlo porque lo culpa -a **Stark**- de los hechos desafortunados que marcaron su vida. La versión en videojuego correrá por parte de SEGA, quienes ya habían trabajado en el primer videojuego.

Además de participar en múltiples misiones vistiendo el traje de **Iron Man**, también podrás -por primera ocasión en los videojuegos- jugar con **War Machine** en esta historia que describirá los hechos que probablemente hayas visto en la película, transportándote hacia el fantástico mundo de los cómics de **Iron Man**, con un sinfín de accesorios que hacen de este personaje todo un gladiador tecnológico con fuerza y poder que van más allá de nuestra imaginación. A diferencia de otras adaptaciones, para **Iron Man 2**, la línea de tiempo principal no se apegará a los hechos de la película, es decir, participarás en misiones que fueron diseñadas específicamente para el videojuego, ampliando tu horizonte de lo que ocurre en la historia de **Iron Man**.

IRON MAN 2

THE VIDEO GAME

Para celebrar la secuela del filme de **Iron Man**, SEGA pone en nuestras manos las versiones en videojuego para el Wii y Nintendo DS, por supuesto, en las siguientes páginas encontrarás toda la información necesaria para que disfrutes al máximo de este gran exponente de los cómics y su nueva aventura al lado de **War Machine**.





Compañía: **SEGA** / Desarrollador: **SEGA** / Categoría: **Acción** / Jugadores: 1-2





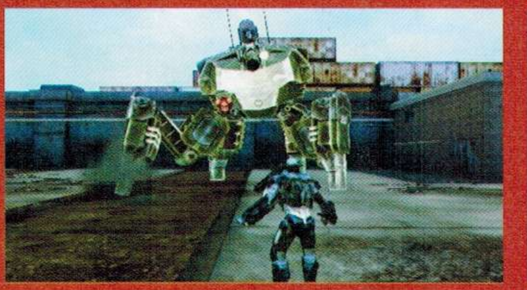
Gráficamente vemos cómo han superado todos los aspectos para esta secuela, las texturas lucen mucho más definidas y los escenarios tienen detalles que los hace ver más realistas; además, la acción ahora se vivirá al doble al tener la opotunidad de elegir entre estos dos gladiadores de hierro.

¡Llegó el momento de combatir nuevas amenazas!

La historia (diseñada por el escritor de cómics, Mark Fracción) nos describe las aventuras del millonario y excéntrico genio de la tecnología, **Tony Stark**, quien ha dado al mundo una muestra de su genialidad, la armadura que lo convierte en un superhéroe; sin embargo, su naturaleza filantrópica nos es compartida por sus enemigos, quienes han aprovechado los avances de **Stark** para crear su propia tecnología, aprovechándola con fines no precisamente humanitarios... sino vengativos y criminales.

Viendo el caos que se ha generado a través del mal uso de las tecnologías avanzadas, ahora la solución del problema descansa solamente en las poderosas manos de **Iron Man** y su nuevo aliado en la lucha contra los criminales y villanos, **War Machine**, juntos (como ocurre en la película) deben combatir codo a codo para evitar la destrucción total. Por supuesto, **War Machine** (su nombre lo dice todo) cuenta con armas de guerra de alto poder e incluso algunos secretos adicionales a lo que presenta el original **Iron Man**, así que se volverá una lucha de dos grandes colosos en escenarios virtuales de grandes dimensiones.

Lo interesante es que podrás enfrentarte a más villanos que en lo visto en el filme, incrementando los momentos climáticos y las espectaculares batallas en donde podrás solicitar la ayuda de tu poderoso aliado: **War Machine**.



War Machine es un personaje cuya armadura cuenta con nuevos elementos de combate como armas y cañones, volviéndolo un poco pesado para controlar, pero agradecerás su apoyo cuando te enfrentes a rivales de alto poder. Por su lado, **Iron Man** es más liviano y ágil, así que tu labor, como héroe, será buscar el equilibrio perfecto para combinar las fuerzas de este par de colosos.

© Marvel Comics
© 2010 SEGA

The Avengers

Marvel los crea y solitos se juntan... ellos son algunos de los héroes que verás en la próxima película.

Captain America

Es un héroe creado por Jack Kirby y Joe Simon a principios de los años cuarenta. **Steve Rogers** era un soldado de grandes capacidades, pero nada fuera de lo sobrehumano, sino hasta que le fue inyectado un suero que lo convirtió en supersoldado, aumentando exponencialmente su fuerza física, velocidad y agilidad; pero si lo anterior no fuera suficiente, el **Capitán América** cuenta con un escudo que le da aún más ventaja (creado a través de componentes especiales como el adamantium y el vibranium, un material que es capaz de absorber el sonido y la energía cinética). Al **Capitán América** lo vimos en una película de *live action* (1990) protagonizada por Matt Salinger, donde el héroe patriota se enfrentaba a un mundo contemporáneo para encontrarse con su archirrival, **Calavera Roja**.

The Incredible Hulk

Desde su creación en 1962, **Hulk** se ha convertido en uno de los personajes más populares de Marvel Comics. Se podría comparar con el **Dr. Jekyll** y **Mr. Hyde**, sólo que en lugar de brebajes, la ira es lo que motiva el surgimiento de la bestia (en este caso de color verde y cuya fuerza es proporcional al enojo). A **Hulk** lo hemos visto recientemente en dos películas hollywoodenses, la primera fue bastante mala y la segunda ya logró mejores resultados; sin embargo, durante los años 70 se gestaron diversas películas y una serie de televisión que logró gran aceptación por su trama (Bill Bixby como **Bruce Banner** y Lou Ferrigno como **Hulk**), calidad y seriedad en el manejo del personaje.

Thor

Basado en las populares historias del dios nórdico, **Thor**, Jack Kirby y Stan Lee crearon para Marvel Comics un héroe legendario, el poderoso **Thor**, originario de la mítica Asgard y quien es hijo de **Odín**. Al ser uno de los dioses más fuertes, puede incluso cargar hasta 100 toneladas, invocar los poderes del trueno y usar el mazo para realizar ataques devastadores (además de que siempre regresa a las manos del dueño, le brinda la facultad de volar al girarlo, , resistir las golpizas de forma heroica y casi sin dolor y, por supuesto, la inmortalidad que es característica de los dioses. Otros de sus accesorios escenciales son el cinturón de fuerza, los guantes de hierro y, por supuesto, la clásica armadura asgardiana. En el cine, **Thor** será interpretado próximamente por el actor Chris Hemsworth (**Kirk** en la cinta de **Star Trek**).

Juega como Iron Man o War Machine

Para afrontar este nuevo reto, podrás decidir si vestir la armadura roja y oro que identifica a **Iron Man/Tony Stark** y brinda agilidad y velocidad o la de color negro que cuenta con mayor número de armas y poderes especiales que utiliza **War Machine/James Rupert Rhodes**; dependiendo de cuál armadura escojas, será la experiencia de juego a la que te enfrentes (realmente cambia al momento de la acción). Antes de iniciar cada misión, podrás entrar en la base de operaciones de **Tony Stark** para diseñar nuevas herramientas de combate que aumenten el poderío de tus armaduras y armas.

Las espectaculares batallas se desarrollan tanto en el cielo como a nivel de tierra, creando una atmósfera de guerra distinta en cada misión. Por supuesto, en cada escenario habrá enemigos (generalmente poderosos megarrobots asesinos) que tratarán de mandarte al bote de reciclaje, pero no importa cuántos sean, tus habilidades especiales te darán oportunidad para salir avante de cada combate, claro, siempre y cuando también hagas uso de tus buenas habilidades como videojugador, porque claro, **Iron Man** tiene gran tecnología, pero no se controla solo.

Descarga todo el poder bélico de **Iron Man** o **War Machine** para causar el mayor daño posible a tus enemigos. Destruye paredes y partes del escenario para interactuar con tu entorno, o actúa al estilo de la vieja escuela y patéale el trasero a las latas mecánicas que estarán acechándote.



Héroes y villanos

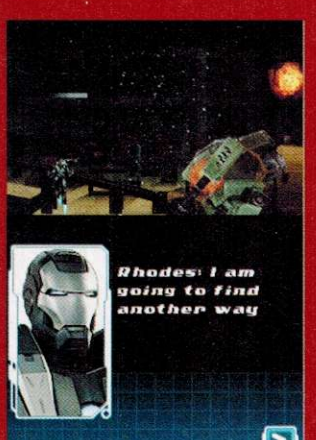
Cuando entres en la acción del videojuego, tendrás una gran galería de personajes, ya sea del bando rudo o técnico... En los enemigos, encontrarás a enormes máquinas de guerra que bien parecen **Terminators** con esteróides, como **"Ultimo"**, un enorme robot con envidiable inteligencia artificial que viste un traje espectacular; aunque originalmente en los cómics, lo veíamos menos mecanizado y más apegado a formas humanas como **Iron Man**, **Ultimo** en sus orígenes fue controlado por la Mandarines para tratar de aniquilar a **Tony Stark**. **Crimson Dynamo** es una armadura de poco más de seis metros de alto que fue construida para AIM por el general **Shatalov** a cambio del uso de su planta de poder en Tesla con la finalidad de dar la energía necesaria a la granja de procesadores para arrancar a **Ultimo**. Por supuesto, también estarán los antiguos empleados rencorosos como **Kearson DeWitt**, que tratarán de detener a **Stark**, o militares de alto rango como **Valentin Shatalov**, un ruso separatista que piloteará a **Crimson Dynamo**.

En el bando de los héroes, están por supuesto **Iron Man** (**Stark**) y **War Machine** (**Rhodes**), junto con ellos, **Nick Fury**, el director de S.H.I.EL.D. y comandante de los Helicarrier (interpretado por Samuel L. Jackson en la película y quien tendrá un rol importante para la reunión de **The Avengers**). Junto a ellos, para agregar el lado sexy, **Natasha Romanov** (encarnada por Scarlett Johansson en la película), una agente de S.H.I.ELD. cuya asignación es echarle un ojo a **Tony Stark** para ver en qué anda metido, ¡suertudo!

Iron Man 2: The Video Game es una excelente opción para completar la historia vista en la película, pues aquí enfrentarás nuevos retos que te darán múltiples horas de entretenimiento, siendo una experiencia especial en las consolas de Nintendo debido a la característica de su ***gameplay***.



Esta vez no te enfrentarás a rivales fáciles, así que ve practicando tus mejores movimientos si no quieres que te hagan pedazos.







En el caso del Nintendo DS o DSi, entrarás en la acción de **Iron Man** en un estilo de juego de plataformas, aprovechando las características de ambos personajes para enfrentar los retos del escenario.

¿Sabías que...?

1.- La primera aparición de **Iron Man** fue en el cómic **Tales of Suspense #39** (1963), siendo su creador el talentoso Stan Lee, apoyado de **Jack Kirby** para los dibujos e ilustraciones del primer número.

2.- **Iron Man** es el nombre de una de las canciones más populares de Black Sabbath y venía dentro del disco **Paranoid**, ambas rolas han aparecido en la serie de juegos **Guitar Hero** y, por supuesto, **Iron Man**, que también fue utilizada como tema musical para la publicidad de las dos recientes películas de este héroe.

3.- A lo largo de su historia, **Tony Stark** ha diseñado y producido una extensa variedad de armaduras, cada una con características diferentes, pero la clásica roja con dorado que todos ubicamos apareció desde el Vol. 1 de **Iron Man** y utilizaba energía solar para su funcionamiento.

En conclusión

Iron Man 2: The Video Game es en definitiva un título de acción que supera por mucho a su antecesor. Si recuerdas, el primer juego tuvo sus puntos buenos, pero quizá tuvo un aspecto débil en cuestiones visuales y en la dificultad o variedad de escenarios y personajes. Ello no ocurre en la secuela, pues notaremos acción fluida, constante y contundente que nos brinda *gameplay* distinto dependiendo de cuál personaje seleccionemos.

Me agradó lo suavizado de las imágenes y los escenarios que, además de amplios y variados, tienen un sinfín de elementos destructibles que hacen más interactiva la batalla. La inclusión de **War Machine** refresca el concepto del juego, le da vitalidad y poder que hace congruente el concepto del filme con el del videojuego, aunque sea uno de los pocos puntos en los que coinciden, pues, como te dije antes, es una historia original -la del videojuego-. Sin lugar a dudas, un digno contendiente para estar en la portada de junio de ésta, tu revista Club Nintendo.

© Marvel Comics
© 2010 SEGA



Mayo 23, 2010

En una galaxia muy MUY cercana





© 2010 Nintendo. Super Mario Galaxy y Wii son marcas registradas de Nintendo. Visitanos en www.nintendo.com

Arc Rise Fantasia

Los retos jamás terminan, muy pocos pueden superarlos

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB
Referencias a drogas, violencia fantástica, temas sugestivos.

© 2010 Ignition Entertainment

Hace algunos meses les dimos un breve adelanto de lo que sería **Arc Rise Fantasia**, que prometía ser un RPG diferente para Wii; pues bien, ahora que después de algunos retrasos ya está en el mercado, podemos asegurarte que se trata de un trabajo excelente, en el que sin abusar de cinemas logran relatar una historia que te llevará a un mundo lleno de magia en el que podrás levantarte como el héroe que toda una nación ha esperado.



Los personajes que encontrarás no siempre serán humanos.

La última esperanza

Toda la trama tiene lugar en un lejano lugar conocido como **Meridian**, el cual sin mayor explicación ha comenzado a ser invadido por los **Contaminat Dragons**, criaturas que no se tocan el corazón y arrasan con todo a su paso. Todo parece estar escrito, el fin de el reino se acerca, sin embargo, dos buenos amigos, **L´Arc** y **Alf**, quien por cierto es el príncipe de la región, deciden oponerse a sus enemigos sin importar las consecuencias que esto pueda traerles, prefieren caer peleando que ver cómo sus sueños de crecer en una nación próspera se derrumban ante sus ojos.

L´Arc se convierte de inmediato en el líder, toma las decisiones y encara a los invasores sin titubeos, lo que le permite conocer otras personas, como es el caso de **Ryfia**, una chica que aunque en un inicio parece no tener relevancia, lo cierto es que su participación será fundamental para completar tu misión. Como puedes darte cuenta la historia del título comienza de manera convencional, pero su desarrollo es rápido y sorpresivo, de manera que en ningún momento se sentirá pesado o tedioso.

Debido a todo el tiempo que pasan juntos en las batallas, **L´Arc** comienza a ver de otra manera a **Ryfia**, sin darse cuenta que la amistad que los une se vuelve amor, lo que da pauta a diversas situaciones que te mantendrán atento al desenlace de la historia.


Durante momentos clave en la historia disfrutarás de increíbles cinemas que acentúan la emoción.





Sabías que?

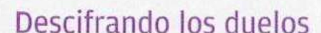
1.- El juego tardó un año en salir de Japón, lugar donde logró excelentes comentarios de parte de los jugadores que estaban cansados de lo esperimentos y anhelaban un RPG tradicional.

2.- Si el diseño de los personajes se te hace familiar, es debido a que los desarrolladores fueron los responsables de llevar **Luminous Arc** al Nintendo DS.

3.- La música de este juego corre a cargo de Yasunori Mitsuda, quien ha participado en otros títulos como **Chrono Trigger**, **Xenogears** y **Mario Party 2**.

4.- Mientras que en América la distribución del juego será responsabilidad de Ignition Entertainment, en Japón ese trabajo lo tuvo Marvelous Entertainment.


Marle



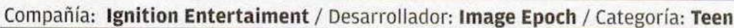
Descifrando los duelos

El éxito o fracaso de las peleas dependerá de las habilidades de los elementos de tu equipo; recuerda que no puedes dejar todo el peso en un solo personaje, ya que si éste es derrotado quedarás indefenso ante los enemigos. Lo ideal es que al unirse un nuevo elemento a tu *party*, analices sus virtudes pero sobre todo las pruebes con rivales pequeños, de ese modo comprenderás qué tan útiles pueden ser en situaciones extremas.

Los enfrentamientos son tradicionales, es decir, al encontrarte frente a un rival la cámara tomará una nueva perspectiva en la que podrás ver a todos los participantes, para después elegir de entre los movimientos que tengas a tu disposición. Lo relevante del asunto es que a pesar de lo usual de la mecánica de juego, gracias al tipo de ataques que tienen la estrategia será básica para poder vencerlos.

JUGADORES 1




Compañía: **Ignition Entertaiment** / Desarrollador: **Image Epoch** / Categoría: **Teen**


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING


8.5

Usa tu experiencia

La magia será determinante para decidir los duelos, **L´Arc** podrá realizar invocaciones con funciones diferentes, pero que terminan afectando a más de un rival en pantalla. Jamás las uses como tu primer movimiento; antes de emplearlas debilita a tu adversario o al menos trata de investigar cuántos puntos de vida le restan para saber si es oportuno, sobre todo porque si lo desperdicias, perderás gran cantidad de tu magia, quedándote solamente con ataques físicos.

Por cada victoria que logres recibirás valiosos puntos de experiencia que te permitirán equilibrar las fuerzas de tu equipo además de aprender técnicas más poderosas; en ocasiones será recomendable salir a explorar la zona y reunir puntos antes de intentar algo frente a enemigos finales.





El sol brilla sobre ti

Respecto al trabajo visual, es impecable, todos los escenarios y personajes están en 3D, sin que esto llegue a afectar la definición de las texturas, pero donde realmente destaca este juego es en el apartado sonoro, cada melodía que escucharás queda perfectamente sincronizada con el momento que estás viviendo, lo que se acentúa más en las animaciones donde te explican la historia, es un *soundtrack* simplemente fantástico.

Hace algunos años el comenzar una nueva serie de RPG era prácticamente un suicidio, sobre todo por los títulos de Square Enix, pero actualmente, gracias a las ventajas que ofrecen las consolas de Nintendo, todos los estudios pueden destacar sin importar que se trate de uno pequeño (basta recordar lo que han hecho High Voltage o 2D Boy); pues bien, ahora toca el turno a Image Epoch, que aunque ya tenían experiencia en el medio, aún no habían podido despuntar, situación que queda en el pasado gracias a **Arc Rise Fantasia**, un RPG puro que sin dudar podemos colocar dentro de lo mejor del apartado que haya salido en cualquier plataforma de actual generación.







Deja la espada y la armadura en casa

Muchas veces se cree que los RPG están destinados a sólo plasmar historias épicas con guerreros, magos y dragones, pero esto no debe ser necesariamente una regla. El más claro ejemplo lo tenemos con la serie **Captain Tsubasa** para Famicom y Super Famicom, en la que simulábamos un partido de futbol gracias a los ingeniosos comandos con los que contábamos. Ojalá que pronto podamos ver más obras de ese estilo, en las que **Hybrid Heaven** de Konami para Ninendo 64, fue la última que intentó algo distinto.

RANKINGS

Master:

Me agradó bastante **Arc Rise Fantasia**, no pierde tiempo agregando comandos que compliquen la partida, solamente utiliza lo necesario para que desde el primer segundo estés enfocado en crear estrategias para tus batallas. En cuanto a la historia es muy bueno, cuando pareciera que ya todo está claro ocurre algo que vuelve a enredar la situación, sin mencionar que cada personaje tiene algo que contar. La recomendación es obligatoria, estamos ante un RPG fresco, que respeta los estándares de calidad de la nueva generación sin olvidarse de las raíces que han hecho grande al género, por lo que también resulta ideal para quienes comienzan en este estilo.

Crow:

Si eres fan de los juegos RPG, seguramente te llamará la atención **Arc Rise Fantasia**, un título que hace gala de los conceptos puros de los juegos de rol, desde la forma de combate clasica por turnos, hasta el hecho de cómo integras a tu equipo, el estilo de desarrollo de la historia y la manera como organizas, adquieres y comercializas tus ítems. Sin lugar a dudas, se trata de un juego interesante que cuenta con gran calidad en imágenes y efectos visuales que incrementan la emoción de las escenas y las peleas en contra de los feroces invasores que tratan de destruir el planeta. Ignition Entertainment se sacó una buena nota con este título que disfrutarás sin importar la edad.

Panteón:

Esta es una muestra de que la unión hace la fuerza, pues supieron combinar perfectamente el *gameplay*, estilo y modo de juego de **Tales of Symphonia**, con el diseño de los populares monstruos de **Digimon**, con un par de toques traídos directamente de otros juegos, para lograr un RPG bastante... esperen, ¿se supone que es algo 100% nuevo y que no le copia nada a nadie? Oh, vaya... bueno, entonces lo que tenemos aquí es un refrito combinado en donde verás elementos descaradamente familiares. Vaya, yo hasta pensé que era un nuevo juego de la serie **Tales**... En este penoso caso, mejor les recomiendo que inviertan su dinero en algo realmente fresco.



Esto es México
Monte Albán
Zona Arqueológica
Oaxaca
Una Estrella más del
Bicentenario
Televisa
BICENTENARIO

Dragon Ball: Origins 2



El extraordinario trabajo que Game Republic logró en la primera parte de **Dragon Ball: Origins** atrajo no sólo a los jugadores que disfrutaron de la historia de la obra maestra de Akira Toriyama, sino también a los que buscan juegos RPG diferentes, mucho más dinámicos, por lo que una secuela era predecible, la cual ya está disponible, manteniendo el estilo divertido que la volviera un éxito, por lo que no dudamos que esta serie se vuelva referente en futuros desarrollos de la franquicia.



Los programadores han puesto especial atención en los detalles, lo que se puede apreciar en la vestimenta de los primeros personajes que conocerás, idéntica a la que usaron en la serie original; de hecho, podremos ver a **Goku** con atuendos diferentes de acuerdo con la misión que se enfrente.

Que inicie la aventura

La historia del juego nos presentará una de las sagas más emocionantes de **Dragon Ball**, la de la patrulla roja. Esta organización delictiva desea apoderarse de las famosas esferas del dragón para poder cumplir sus malévolos planes de controlar al mundo, para lo cual han destinado todo tipo de recursos, no escatimarán en ningún sentido para cumplir sus planes, pero afortunadamente el mundo cuenta con un gran héroe que pondrá las cosas en su lugar, **Goku**, el *saiyan* legendario que pondrá todo en su sitio.

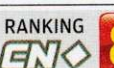
El camino para encontrarte con la patrulla roja será largo, pero valdrá la pena, ya que podrás conocer grandes amigos como **Upa**, un niño quien vive cerca de la torre Karin y que deberás ayudar a escapar del terrible **Tao Pai Pai**, un asesino contratado por los dirigentes de la patrulla roja para esparcir el terror por el mundo y de paso intentar ponerle un alto a **Kakaroto**, lo que representará una de las peleas más emotivas y dramáticas que vivirás en el juego, sobre todo por los cinemas que verás.

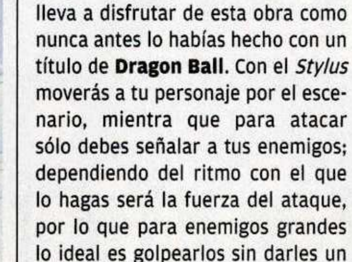




Compañía: **Namco Bandai** / Desarrollador: **Game Republic** / Categoría: **Action RPG**

GAMEPLAY  GRÁFICOS  SONIDO   DIFICULTAD  HISTORIA 

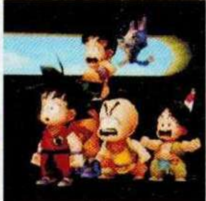
RANKING  



Reúne el poder en tus manos

Pero no sólo la historia es increíble, también lo es el pilar de todo juego, el *gameplay*, que simplemente te lleva a disfrutar de esta obra como nunca antes lo habías hecho con un título de **Dragon Ball**. Con el *Stylus* moverás a tu personaje por el escenario, mientra que para atacar sólo debes señalar a tus enemigos; dependiendo del ritmo con el que lo hagas será la fuerza del ataque, por lo que para enemigos grandes lo ideal es golpearlos sin darles un solo segundo de descanso.





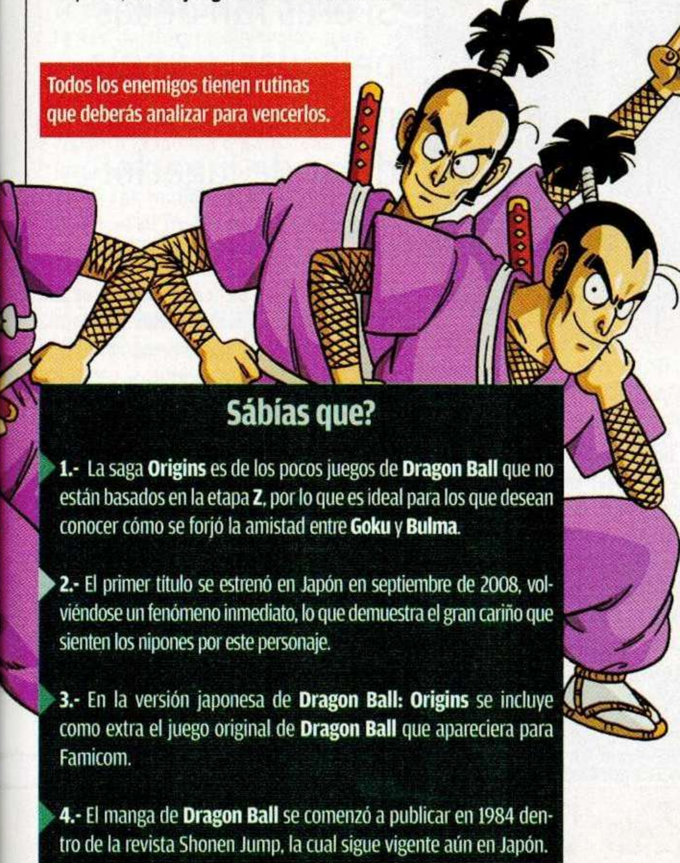
La acción que conocimos en la serie ha sido adaptada de una forma brillante y divertida.





Nunca abandones tus metas

Sabemos bien que en este momento muchas personas deben estar pensando que se trata de un juego más de **Dragon Ball** como hay decenas, pero no es así, el equipo de desarrollo ha logrado un título perfecto, no encontramos otro calificativo que se acople a la magnitud de su diseño, en el cual han aprovechado de manera única todo el potencial del Nintendo DS. Podemos asegurar sin problemas, que es uno de los mejores juegos para la consola y debes conocerlo sin importar que conozcas a los personajes de Toriyama; como juego es una obra de arte.



Todos los enemigos tienen rutinas que deberás analizar para vencerlos.

Sábias que?

1.- La saga **Origins** es de los pocos juegos de **Dragon Ball** que no están basados en la etapa **Z**, por lo que es ideal para los que desean conocer cómo se forjó la amistad entre **Goku** y **Bulma**.

2.- El primer titulo se estrenó en Japón en septiembre de 2008, volviéndose un fenómeno inmediato, lo que demuestra el gran cariño que sienten los nipones por este personaje.

3.- En la versión japonesa de **Dragon Ball: Origins** se incluye como extra el juego original de **Dragon Ball** que apareciera para Famicom.

4.- El manga de **Dragon Ball** se comenzó a publicar en 1984 dentro de la revista Shonen Jump, la cual sigue vigente aún en Japón.

La mayoría de ataques los realizarás con el báculo sagrado, pero en ciertos momentos tendrás disponible el poder más famoso en la historia de la animación japonesa, el Kame-Hame-Ha, con el cual en un parpadeo terminarás con tus oponentes.

Toda la aventura es un gran reto, te diviertes bastante gracias a la estructura de los niveles, totalmente diseñados en 3D para lograr una interacción extrema con sus elementos, pero si realmente quieres aprovechar al máximo su mecánica, deberás jugarlo con otra persona más, así es, cuenta con un modo cooperativo local que permite crear combinaciones más explosivas.

Lo interesante de todo esto es que no estarás limitado a elegir solamente a **Goku**, tendrás a tu disposición a otros personajes clásicos de esta etapa de **Dragon Ball**, como **Krillin**, **Yamcha** o inclusive la bella **Bulma**, que debido a sus distintas habilidades ofrecen un *replay value* enorme para la obra.

RANKINGS

Master:
Debo reconocer mi sorpresa por lo rápido que ha sido adaptado este juego para nuestro mercado; habla de la confianza que se tiene en el trabajo de los programadores, los cuales, debo decir, han hecho una obra sublime. Desde principio a fin es un título que disfrutas jugar, en ningún momento te aburre gracias a su intuitivo sistema de batalla, el cual te permite crear varias estrategias; como extra se ha incluido una modalidad cooperativa con la que podrás invitar a un amigo a pasar una gran tarde con estos personajes. Sin duda una maravilla, ojalá que más compañías lograran explotar los recursos del sistema como lo han hecho los desarrolladores de esta gran aventura de **Goku**.

Crow:
La primera aventura nos describe los hechos que llevaron a **Goku** a conocer a **Bulma** y ahora, con la secuela, entraremos en plena acción al enfrentarnos a la patrulla roja. Cabe destacar que la calidad gráfica se lleva las palmas, en verdad se nota el trabajo que realizaron para lograr que tanto los videos como el juego en sí, lucieran de maravilla; de hecho, podrímos decir que se trata de uno de los juegos con mejores gráficos para el portátil de Nintendo. El *gameplay* también tiene su mérito, pues cuenta con libre movimiento en una perspectiva isométrica que te permite apreciar el entorno; por otro lado. **DBO2** no sólo gustará a los fans, sino también a todo aquél aventurero.

Panteón:
Los juegos basados en las aventuras del legendario **Son Goku** siempre son bien recibidas por los fans; por mi parte, tengo que exteriorizar mi descontento por la manera en como siguen sobreexplotando esta franquicia lanzando una serie de juegos narrando exactamente la misma historia que ya conocemos una y otra vez. Ahora bien, dejando a un lado este detalle, hay que darle el mérito de que es una entrega bastante recomendable por su modo de juego, la forma en como te divierte y todas las opciones que incluye. En resúmen, si eres un fan de la serie, simplemente no te lo debes perder; pero si no eres tan aficionado, te invito a que lo pruebes y decidas por ti mismo.

Attack of the Movies 3D

¡Cuando las películas atacan!

Violencia animada, violencia fantástica.

© 2010 Majesco

Shooters hay muchos, pero ahora tenemos una propuesta bastante fresca que no sólo te divertirá durante horas, sino que también te emocionará y llevará a un nuevo nivel. Seguramente te estarás preguntando de qué se trata este juego, que parece tener un título de película al estilo alarmista de los años 70; pues déjanos decirte que efectivamente esa es la idea. **Attack of the Movies 3D** está pensado tanto para hacer homenaje a esas cintas en donde los robots, los monstruos y los extraterrestres acechaban la Tierra con malas intenciones, pero la temática es que ahora será tú, el espectador, quien deberá poner las cosas en orden. ¡Toma tus lentes 3D y prepárate a dispararle a todo lo que se mueva dentro y fuera de la pantalla!



Simple, divertido, genial

Como hemos dicho en repetidas ocasiones, un buen juego es aquel que en realidad te divierte, a pesar de que no cuente con historias ganadoras de premios; esa es la idea principal de **Attack of the Movies 3D**, cuya temática es poner un arma en tus manos para acabar con numerosos villanos provenientes de mundos inspirados en algunas de las cintas más taquilleras del cine. Obviamente el mayor atractivo de este título es que podrás ponerte tus lentes de tercera dimensión y ver cómo los enemigos salen de la pantalla para acabar contigo; buena idea de que las películas ataquen al espectador, ¿no crees?

Si eres fan de las películas, ¡simplemente no puedes dejar de jugarlo!

¡Dispara!

En su forma más básica, en **Attack of the Movies 3D** tendrás que tomar tu pistola y dispararle a prácticamente todo lo que se mueva; tanto las criaturas, como los escenarios están muy bien detallados y obviamente basados en elementos de películas clásicas. El estilo de juego es muy similar al de otros títulos como **Resident Evil: The Darkside Chronicles** o **The House of the Dead 2 & 3 Return**, en donde la perspectiva es de primera persona y los enemigos salen de todos lados para atacarte sin descanso; claro está que gracias a la función en 3D, sentirás como si los adversarios cruzaran la cuarta pared para eliminarte.



Compañía: **Majesco** / Desarrollador: **Majesco** / Categoría: **Shooter**

GAMEPLAY  
GRÁFICOS 
SONIDO 
DIFICULTAD 
HISTORIA 

RANKING  

Vive las películas

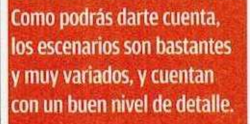
El juego consta de seis diferentes escenas llenas de acción y muchos, pero muchos enemigos que tendrás que eliminar sin piedad; cada etapa está diseñada para recrear batallas épicas del cine, pues dentro de tus misiones está combatir cruceros alienígenas, unirte a la resistencia en contra de máquinas asesinas y muchos otros escenarios similares. Cada uno de ellos tendrá su estilo de enemigos en particular, pero no debes confiarte, pues habrá de todo tipo: rápidos, lentos, poderosos, grandes, pequeños y por supuesto, jefes que requerirán de un buen trabajo de equipo y la participación de todos para ser dominados.

Cuatro son mejor que uno

Hay dos detalles que nos parecieron por demás geniales de este juego, pues en ocasiones, ciertos títulos te obligan a comprar cosas aparte o con ganas de poder invitar a todos tus amigos; por fortuna, este no es el caso, puesto que además de que puedes invitar a otras tres personas a que se unan a la emocionante acción en contra de las películas (cada una con su Remote, obviamente), **Attack of the Movies 3D** incluye cuatro lentes de tercera dimensión para que no haya pretextos y todos los participantes puedan disfrutar de la balacera como se debe. Puedes reunir a la familia o a tus cuates y jugar en el modo cooperativo para salvar al mundo o bien, en ver quién es el mejor en las distintas opciones de competencias.







Como podrás darte cuenta, los escenarios son bastantes y muy variados, y cuentan con un buen nivel de detalle.







Excelente ambientación

Para hacer cada escena única y hacerte sentir que realmente estás combatiendo a las películas en su propio mundo, en cada escena te dan tres tipos de armas diseñadas de acuerdo con el tipo de película que estés enfrentando; hay de todo tipo de armamento que hace juego con los enemigos, pues en momentos estarás eliminando zombis, mientras que en otros tendrás que pelear en el espacio. Por cierto, este juego es compatible con la genial Wii Zapper, lo cual hace más inmersiva la experiencia.

Curiosidades en 3-D

1.- Las primeras películas en 3D aparecieron en 1890, pero era tan complicado tanto para la audiencia, como para el cine en sí, que no tuvo el auge esperado en ese momento.

2.- A pesar de que los lentes tradicionales blancos con filtros rojo y azul han sido los más conocidos y populares, actualmente hay algunos polarizados que usan una tecnología distinta y son más cómodos de usar.

3.- El Virtual Boy no tuvo el éxito que se esperaba debido a varias limitantes, pero fue el primer sistema en desplegar imágenes en 3D para lograr un efecto de profundidad muy bueno.

¿Recomendable? ¡Claro!

Siendo el primer *Shooter* en 3D para el Nintendo Wii, **Attack of the Movies 3D** es una excelente opción para los fans del género. Si disfrutaste juegos como **Resident Evil: The Umbrella Chronicles** o **The House of the Dead: Overkill**, por ejemplo, simplemente no puedes dejar de conocer esta opción que no podemos dejar de recomendarte sin duda alguna. ¿Qué esperas? ¡Toma tu Wii Zapper y prepárate a regresar a las películas de la televisión!





Los enemigos de gran tamaño son cosa de todos los días en este juego; debes pulir tus habilidades para poder ganar y pasar cada una de las misiones.

RANKINGS

Master:
Me parece un título que propone algo diferente a lo tradicional, es decir, bien se pudieron limitar a realizar el juego tipo *shooter* con la temática basada en las diferentes películas a las que hace referencia, sin embargo, no fue así, pues agregaron la tecnología en tercera dimensión para mejorar la experiencia de juego e incluso, cuando lo compres, se incluyen los lentes especiales para que no tengas ningún problema en apreciar cada detalle. Las películas son éxitos de Hollywood, claro, no en su formato original, sino a través de similitudes que, además, lo vuelven gracioso y entretenido. Recomendable para las reuniones con tus amigos que no son muy exigentes con los videojuegos.

Crow:
Seguramente este juego muchos no lo conocían, pero eso no quiere decir que sea malo, al contrario, es bastante divertido, sobre todo porque no pierdes el tiempo configurando armas o ajustando la dificultad, simplemente tomas el Wiimote y disparas a todos los enemigos de la pantalla al más puro estilo de una Arcadia como **House of the Dead**. Además, si a esto agregamos la posibilidad de compartirlo con cuatro personas más, es una opción que debes conocer; respecto al efecto 3D, no esperes algo como en el cine, pero sí te sorprenderás algunas veces., es el comienzo de un futuro bastante prometedor en esta tecnología. Por cierto, incluye lentes de regalo para que lo disfrutes.

Panteón:
Attack of the Movies 3D me gustó muchísimo por varias razones; para empezar, siendo un gran cinéfilo, me agradó ver la forma como adaptaron varios conceptos y elementos de varias cintas clásicas para los escenarios; por otra parte, la idea de poder jugar entre cuatro es muy buena, pues además de que fomenta la unión y compañerismo, también te permite competir con los demás de manera amistosa. Finalmente, el hacerlo en 3D es por demás una idea excelente que en verdad les quedó muy bien. **Attack of the Movies 3D** es una muestra más de que se puede ser original si realmente se quiere. No lo dudes e invita a tu familia o amigos al festival de balazos contra las películas.



¡Libra una de las batallas más espectaculares de tu vida!

Este año será sin duda uno de los mejores para los seguidores de Nintendo, ya que el catálogo de su consola estrella, el Wii, recibirá varias joyas que nos mantendrán ocupados durante mucho tiempo, de donde resaltamos **Sin and Punishment: Star Successor**, título que desde su anuncio hace ya más de un año se ha mantenido en la mente de millones de jugadores en el mundo como uno de los títulos más esperados para la consola, y no es para menos, ya que los genios de Treasure han desarrollado una obra que estamos seguros con el paso del tiempo se volverá un clásico de la industria.

© 2010 NINTENDO

Sin and Punishment: Star Successor



Mirando al pasado

El Nintendo 64 fue a todas luces una gran consola, el sobrenombre de "Máquina de la diversión" le quedaba como anillo al dedo, ya que en ella vivimos grandes historias, pero por desgracia también nos perdimos de algunas que por cuestiones de licencias no pudieran salir nunca de Japón, como es el caso de **Sin and Punishment**, título que fuera desarrollado en el año 2000 por Treasure de forma exclusiva para la consola de Nintendo, lo que ratificaba su posición en cuanto a ofertas innovadoras.





El sistema de juego creado para este título permite que tanto novatos como expertos puedan divertirse.



En su momento se habló demasiado del juego, ya que era realmente extraordinario, un *shooter* como jamás se había visto, pero que no pudimos tener en América, lo que impidió que más gente pudiera conocerlo, sin embargo, durante el año pasado Nintendo compensó todos esos años de espera colocándolo en el catálogo de la Consola Virtual de Wii, lo que ha representado una las más grandes sorpresas en la vida del sistema de descargas.

El movimiento de Nintendo preparaba una noticia mayor, el lanzamiento de una secuela de la obra de Treasure, lo que obviamente provocó gran revuelo en la industria, pero por fin hoy ya está disponible en el mercado americano con todo el potencial que ofrece el Wiimote.

¿Sabías que?

1.- En Japón **Star Successor** es conocido como **Tsumi to Batsu** y está disponible desde el mes de octubre del año pasado, pero a diferencia de hace diez años, ha salido de ese territorio.

2.- Aunque se trata de un *shooter* en rieles, la libertad de movimientos no está tan limitada como por ejemplo en **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, donde sólo se puede apuntar y disparar.

3.- Junto con **Evangelion** para Nintendo 64, **Sin and Punishment** ha sido de los juegos japoneses que más se habían esperado en nuestro continente, por lo que debemos valorar el que ahora aparezca la secuela en tiempo.

4.- El director del primer juego fue Hideyuki Suganami.



JUGADORES



1-2



Compañía: **Nintendo** / Desarrollador: **TREASURE** / Categoría: **Arcade shooter**

GAMEPLAY  GRÁFICOS  SONIDO  DIFICULTAD  HISTORIA 

RANKING   9.0



El quipo desarrollador, Treasure, es todo un experto en cuanto a *shooters* se refiere, ya que además de la primera parte de **Sin and Punishment**, han desarrollado uno de los juegos de naves más espectaculares de todos los tiempos, nos referimos a **Ikaruga**, que apareciera para el Nintendo GameCube.



Salva al mundo de la rebelión

Al igual que la primera parte, en la historia controlarás a una pareja de jóvenes que representan la última esperanza de la humanidad frente al peligro que representan los enemigos que intentan terminar con todo a su paso. Los protagonistas han dejado de ser **Airan** y **Saki** para dar paso a **Isa** y **Kachi**, ambos con una habilidad especial para manejar armas y moverse a toda velocidad por el escenario.

Lo que debemos agradecer, es que no se trata del típico juego en el que los personajes tienen los mismos poderes y sólo cambia su aspecto, no, los dos tienen movimientos que los vuelven únicos por lo que tienes que aprender a sacarles provecho, por ejemplo, **Isa** es mejor para ataques a corta distancia, mientras que **Kachi** lo hace mejor desde lejos, así que dependerá de tu estilo la decisión.

Estamos ante un *shooter* muy especial, ya que no debes avanzar hasta llegar al final simplemente, sino que en ciertos momentos la cámara se detendrá enfocando un enemigo en especial, el cual deberás eliminar para continuar la partida. Pero no creas que se trata de mantener presionado un botón y listo, al mismo tiempo tendrás que esquivar infinidad de disparos; no mentimos al decir que la pantalla se puede llenar de luces en un par de segundos, lo que pondrá a prueba tu habilidad con el control como pocas veces.

Una joya para Nintendo 64

La espera de **Sin and Punishment** fue larga, pero por otro lado, un título exclusivo para la Máquina de la Diversión que disfrutamos sin retrasos fue el excelente **Mischief Makers,** de Treasure. Lo relevante de este juego radica en que en plena euforia de los desarrollos en 3D, los creativos tras el proyecto decidieron conservar el estilo tradicional en dos dimensiones, pero claro que aprovechando los recursos de la consola para lograr gráficos con render. La protagonista era **Marina**, una pequeña robot que debe hacer frente a la invasión de los **Clancer**; si tienes la oportunidad de jugarlo, no lo dudes.

Vive la acción como si estuvieras ahí

El *gameplay* de esta obra es sensacional, con el *Stick* del Nunchuk controlas al personaje por el escenario, mientras que con ayuda del Wiimote tienes acceso a tu pistola y a una espada láser. Para apuntar sólo es necesario que señales con el remoto el área o enemigo al que deseas atacar, lo que permite una movilidad ágil; en un segundo puedes estar atacando dos objetivos distintos. La espada, aunque de entrada parece ser un arma secundaria, no es así, además de tener un buen nivel de poder, te sirve para defenderte de ciertos ataques, como pueden serlo piedras o pequeños robots, por su velocidad puedes crear una barrera.

Además del ya comentado, en **Sin and Punishment** tendrás otras alternativas de control, como lo son el Control Clásico, el Control Clásico Pro, el control de Nintendo GameCube o inclusive hasta la Wii Zapper, con la que aumentas la precisión de tus disparos. Las primeras son ideales si te volviste un experto en el capítulo de Consola Virtual, aunque eso sí, no explotarás la experiencia al máximo.

Los gráficos son, en una palabra, sorprendentes, llenos de color, luces y movimiento, sin mencionar que cada elemento en pantalla está detallado al extremo, todo bajo temas musicales que te harán subir el volumen de tu televisor.





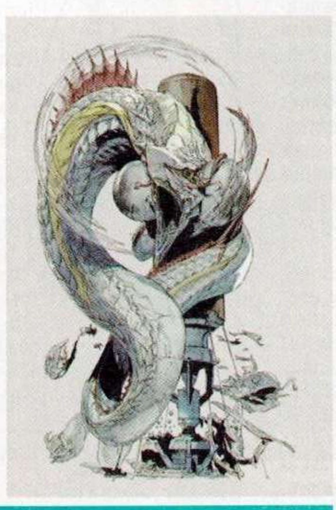
La inteligencia artificial es uno de los aspectos más trabajados.











Descubre el misterio que se oculta tras la invasión controlando a cualquiera de los dos protagonistas de la historia.

El reto no termina jamás

Aunque seguro que muchos esperaban un modo cooperativo *online*, éste no se ha incluido, pero en su lugar existe una opción muy interesante en la cual podemos mandar nuestros marcadores para saber exactamente en qué lugar del *ranking* mundial nos encontramos. Suena simple, pero en realidad es bastante adictivo, el ver los logros de otros jugadores es una motivación extra que te hace dar tu mejor esfuerzo.

Definitivamente que **Sin and Punishment: Star Successor** es uno de los lanzamientos del año, no sólo por su atractiva y adictiva propuesta de juego, sino también porque ratifica que ahora Nintendo espera satisfacer a los jugadores que prefieren el estilo clásico, emociones fuertes y experiencias completas. No es necesario que lo recomendemos, es sencillamente un disco que debes poseer sin importar que no hayas jugado el primer título; por trabajos como éste, el Wii sigue caminando sin problemas como la consola dominante de la actual generación.



RANKINGS

Master:

Sin and Punishment es magnífico, en verdad aplaudo y admiro el trabajo que han logrado los desarrolladores y la decisión de Nintendo de rescatar esta franquicia, ya que el Wiimote queda perfecto para el *gameplay* del juego, permite movimientos más rápidos y espectaculares, lo que por lógica ha permitido incluir niveles más complejos, en los que al igual que en **Ikaruga**, no podrás parpadear debido a todos los disparos que deberás esquivar. Aparecen juegos cada semana para todas las consolas, pero sólo unos cuantos son capaces de quedarse en tu memoria para siempre y **Sin and Punishment** es uno de ellos, una auténtica maravilla.

Crow:

En aquellos años maravillosos del Nintendo 64, tuve la oportunidad de jugar la versión japonesa de **Sin and Punishment**, pero no tanto como ahora que la tengo en descarga de Consola Virtual y, les comento, que simplemente es una maravilla, pero ya con la secuela, Treasure nos lleva a un universo de mayor acción, con nuevos personajes y retos que podemos jugar de forma individual o cooperativa. El diseño de los personajes y entorno me pareció de lo más acertado para el tipo de aventura, se disfruta desde el primer momento en que inicias tu juego y créeme, cuando te digo que no querrás que acabe tu misión, es porque se vuelve tan emocionante que no dejarás de jugar.

Panteón:

En un mundo lleno de refritos, pocos se atreven a hacer cosas realmente originales; en el caso de **Sin and Punishment**, quedé muy complacido con varios de los elementos y detalles que lo hacen muy recomendable para los fans de los disparos y las típicas aventuras heróicas en donde debes salvar al mundo. Para ser sincero, no va a ganar ningún premio, pues es muy bueno, pero no alcanza un estatus de excelente; pero eso no quiere decir que no cumpla con su propósito, el cual, al igual que todos los juegos, es divertir y entretener. Si tienes oportunidad, no dejes de darle un buen vistazo, créeme que quedarás atrapado en este mundo lleno de acción y emoción.

Tips

Mega Man 10

¡Los robots están enfermos!

Mega Man vuelve a la acción en este sensacional juego que nos hace sentir como si estuviéramos nuevamente en la época de oro de los 8 bits. Como esta no es una misión nada sencilla, aun para los veteranos del control, te hemos preparado estos Tips para ayudarlos a pasar las partes en donde te hayas atorado. No te preocupes, que con estas indicaciones, estarás más preparado para detener a los robots que tratan de acabar con la tranquilidad del mundo. ¡Prepara tus armas para que comience la aventura!



© 2010 Capcom

¿Mega Man o Proto Man?

Ambos robots son igual de recomendables, pero debes tomar en cuenta que poseen distintas cualidades y se acomodan mejor según tu estilo de juego; **Mega Man** es un poco más "defensivo", mientras que **Proto Man** es para jugadores más agresivos o aventados. Ambos pueden copiar y usar las armas de los robots derrotados y llamar ayuda para alcanzar lugares difíciles. **Mega Man** recibe auxilio de **Rush**, mientras que **Proto Man** de un robotcito similar. Es más recomendable que uses al héroe azul si no eres tan hábil, pues tiene más opciones para comprar en la tienda, las cuales hacen más fácil el juego; pero si eres un jugador experimentado o deseas un reto mayor, el legendario robot rojo es para ti. Lo que puedes hacer es primero terminar el juego con **Mega** y luego con **Proto**, así lo podrás disfrutar mejor, pero como siempre, la decisión es tuya.

Escenas iniciales

Al igual que la mayoría de juegos de **Mega Man**, en esta entrega podrás elegir el orden en el cual te irás enfrentando a los enemigos, después de pasar su respectiva escena, claro está. A continuación te presentamos un orden recomendable para que no tengas muchos problemas para acabar el juego, pues así tendrás el arma adecuada para cada robot; aunque sabemos que los veteranos del control (y de la franquicia) optan por pasar a los enemigos con el arma original de **Mega Man**; todo es cuestión de preferencias, aunque no deben preocuparse tanto por los retos, pues el juego cuenta con desafíos específicos que en realidad los harán sudar, especialmente los de la segunda división.

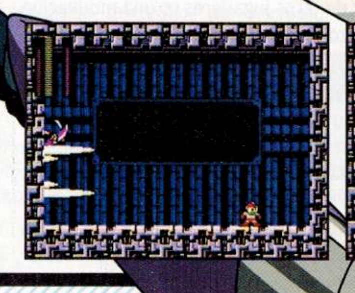
Escena 1: Blade Man

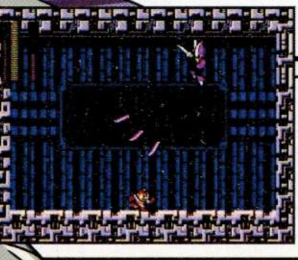


En esta escena encontrarás unas partes en donde debes saltar sobre un mecanismo que funciona como carrito de ferrocarril, así que debes de brincar de una plataforma a otra para hacerlo avanzar; la mejor técnica es ir disparando para eliminar a los enemigos y que no te tiren del carro. A la mitad hay un subjefe con forma de fortaleza; ten en mente que te dispara justo a la posición en donde estás, así que la idea es esquivar sus disparos y saltar sobre las plataformas que te avienta para poder tirarle a los ojos. Los ítems que están encerrados requieren del arma de **Commando Man**, pero no te apures, que más adelante tendrás una mejor forma de conseguirlos.

Robot Master: Blade Man / Debilidad: C. Bomb

Blade Man se la pasa saltando de una pared a otra y al techo; la técnica para vencerlo es que cuando se agarre de la pared la primera vez, corras al lado opuesto pero sin llegar al final de la escena, así evadirás sus disparos; ahora avanza hacia el lado opuesto para que esquives sus cuchillas que arroja desde el techo. Cuando él se aviente a la otra pared, en ese momento debes saltar y dispararle, teniendo cuidado de sus ataques; aquí es donde vuelve a comenzar su secuencia, por lo cual sólo repite la jugada hasta vencerlo. Si no llegas a dispararle cuando tienes la oportunidad, él se lanzará justo hacia ti antes de reiniciar sus disparos. Por cierto, este enemigo es débil al arma de **Commando Man**, aunque ahorita no sea tan necesaria, en el segundo enfrentamiento contra **Blade Man** en el castillo, puedes acabar con él más rápido usando esta arma, sólo tienes que disparar antes de tiempo y que quede el proyectil pegado a la pared en donde va a caer; así, cuando la bomba estalle, le causará un gran daño a este enemigo que no se queda quieto.





Escena 2: **Strike Man**



Los principales dolores de cabeza de esta etapa son los cuartos en donde hay un robot grande que te lanza una pelota y te ataca con sus manos. Para el primero hay que situarse en el extremo izquierdo de la pantalla y tratar de destruir el balón sólo saltando y disparando; cuando aparezcan los puños, sólo brinca para evitar el impacto en el suelo y sube a uno para que te eleve y le dispares a la cabeza (con cuidado de no ser golpeado); repite la jugada para destruirlo. Con el segundo se sigue básicamente la misma estrategia, pero debes tener cuidado, pues hay electricidad que te puede dañar, además de que la secuencia cambia en relación al primero. Esta parte es más sencilla con **Proto Man**, pues con su escudo puede eliminar a los balones y disparar un tiro con todo el poder cargado a la cabeza para acabar con el robot.

Robot Master: **Strike Man** / Debilidad: **T. Blade**



Equipando el arma *T. Blade*, este enemigo es pan comido; sólo debes acercarte y dispararle saltando para que las tres cuchillas lo impacten, y de esta forma reciba el mayor daño posible. Sus proyectiles también pueden ser destruidos con esta arma, así que sólo debes disparar rápido y sin titubear para vencerlo. El único momento en el que es invulnerable a cualquier tipo de ataque es cuando se hace bolita y rebota; cuando esto suceda, sólo esquívalo y reanuda tus ataques.



Escena 3: **Sheep Man**

En esta etapa hay muchas partes en donde los bloques de colores desaparecen cuando los pisas; la mayor alternativa es fijarte bien antes de saltar a la siguiente serie de bloques, pues algunos albergan ítems valiosos que pueden caer a los abismos. Para los focos gigantes, tienes que correr sobre las bandas para energizarlos; debes hacerlo rápido y subir al cuadro que aparece (de los altos) y de ahí dispararle tanto a los robots que lanza, como al enemigo mismo; salta los rayos de electricidad que emite y repite la jugada. En las partes con bloques que desaparecen no hay mucho problema, pues sólo debes subir al primero que veas y seguir la secuencia, sin tardarte demasiado; a diferencia de otros juegos de la serie, esta parte es mucho más sencilla porque no hay bloques que tapen unos a otros.



Robot Master: **Sheep Man** / Debilidad: **R. Striker**

Cuando el enemigo salte para convertirse en nubes, dispara hacia el lado opuesto con el arma *R. Striker*, así lo impactarás antes de que pueda usar sus rayos; recuerda que el último de ellos siempre lanza una descarga pequeña que va por el suelo. Cuando baje, dispárale con la misma arma, con cuidado de los rayitos que te lanza. Repite la jugada hasta vencerlo, pero no dispares rápido, o agotarás tus tiros antes de que lo elimines. Debes medirlo bien para que no desperdicies municiones.





Escena 4: **Pump Man**

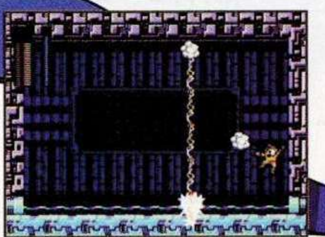
Si te molestan los casquitos que se tapan cuando les disparas, vas a odiar a los que aparecen en esta escena, pues además de tener cara de flojera, te disparan unos proyectiles pegajosos que limitan tus movimientos. Lo mejor que puedes hacer aquí es avanzar despacio, pues aparecen varios enemigos a los que hay que vence, como los que se acoplan en los tubos; también es bueno medir tus saltos, pues a pesar de que el agua te ayuda a llegar más lejos, en ocasiones la corriente es más fuerte y evita que alcances ítems o partes altas; en estos casos trata de usar a **Rush** para poder brincar con mayor precisión.

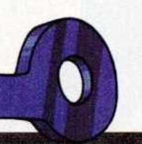




Robot Master: **Pump Man** / Debilidad: **T. Wool**





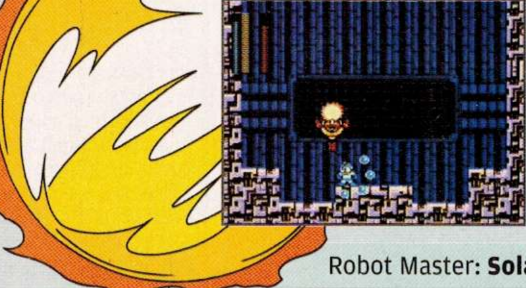


Este robot se rodea de gotas de agua que lo protegen, y cuando salta, las lanza hacia todos lados, por lo cual es difícil esquivarlas; si esto pasa, corre al extremo opuesto para tener más posibilidades de evadirlas. El arma a usar es *T. Wool*, pero tiene su chiste, pues si los disparos lo tocan cuando son sólo nubes, no causarán gran daño; pero si mides bien el momento y la nube llega hasta arriba, el rayo que sale sí afectará en gran manera a este **Robot Master**.

Escena 5: **Solar Man**

Para sobrevivir aquí, debes medir muy bien tus movimientos, pues hay que dar muchos saltos bien medidos y hay partes en donde varias flamas salen de un lugar para entra a otro y regresan; debes tener cuidado con las "flores", pues cuando brillan, te disparan, así que sólo salta y podrás contraatacar (el escudo de **Proto Man** detiene estos disparos, pero no lo hace si tiras tú en ese momento). A la mitad aparecen dos aves que te disparan y se arrojan convertidos en fuego; sólo mide sus disparos y salta cuando le lancen; el arma de **Blade Man** les causa un gran daño, procura tirarles de cerca para que los tres proyectiles impacten y causen más daño.





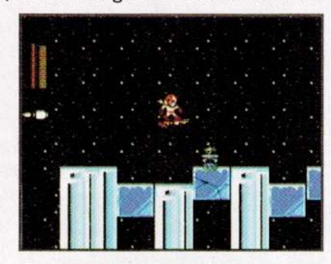


Robot Master: **Solar Man / Debilidad: W. Shield**

Sin el arma de **Pump Man**, este enemigo puede darte muchos problemas, así que lo que debes hacer es usarla tan pronto como inicie y medir sus saltos para que te sitúes junto a él; de esta forma, las gotas de agua le irán causando daño una tras otra sin mucho esfuerzo. Si salta para alejarse, presiona el botón 1 para lanzarle el resto de las gotas y que lo dañes un poco más; vuelve a usar el arma y acércate a él para que lo termines de una vez por todas. Ten cuidado con sus disparos, pues te pueden dañar, especialmente cuando estallan.

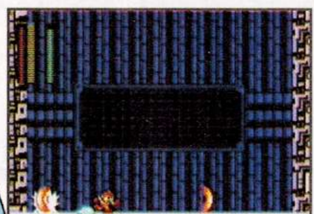
Escena 6: **Chill Man**

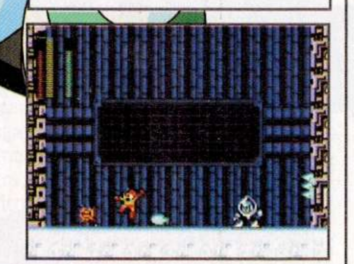
La típica escena en donde hay nieve y te resbalas no es tan difícil si la conoces bien. Los bloques de hielo se rompen con dos impactos, ya sea cayéndoles encima o disparándoles (los tiros cargados de **Proto Man** los rompen al contacto); debes estudiar el patrón de movimiento de los enemigos que estén detrás de los bloques de hielo, para que al romperlos, puedas acabarlos sin que te veas en su camino. Para este momento ya tienes a **Rush Jet**, así que te recomiendo que lo uses en la parte en donde debes pasar una serie de hielos sobre abismos.



Robot Master: **Chill Man / Debilidad: S. Blaze**

Sólo procura mantenerte lejos de él para poder esquivar sus disparos; si te congela, presiona rápidamente los botones para liberarte, o si no, te bajará más energía al impactarte. Dispara con el arma *S. Blaze* cuando te vayas alejando de él para que cuando estalle, lo dañe y tú te concentres en saltarlo y evadir sus proyectiles.



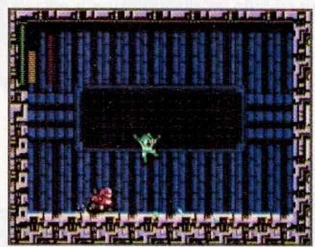


Escena 7: **Nitro Man**

Tus reflejos serán puestos a prueba en esta ocasión, pues hay varias partes en donde debes saltar unos vehículos que pasan rápidamente de un lado a otro; el secreto es poner atención para que estés prevenido y los saltes sin que choquen contigo. Cuando oigas un claxon, fíjate en las flechas que están en la plataforma de abajo, así sabrás en qué dirección vienen para que los puedas esquivar. En las zonas en donde vas cayendo hay bombas con números, al tocar el detonador, tienes los segundos que marca cada bomba antes de que estallen; si te fijas bien, podrás tomar los ítems que están aquí; trata de ayudarte con **Rush Jet** para que no caigas en los picos que te eliminan al tocarlos.



Robot Master: **Nitro Man / Debilidad: C. Spike**





Aunque el arma que te recomendamos le baja más energía, también es posible eliminarlo con tus disparos normales; la técnica para vencerlo es dispararle y saltar cuando él se haga moto y trate de arrollarte; esquiva sus disparos y no pierdas ninguna oportunidad para dañarlo. Si usas *C. Spike*, puedes congelarlo y deshacer sus cuchillas al impactarlas con el hielo; el lado malo es que si tus disparos tocan el suelo, se quedan ahí un rato y te dejan indefenso, por lo cual es recomendable cambiar rápidamente de arma en estos casos.

Escena 8: **Commando Man**

Robot Master: **Commando Man / Debilidad: W. Cutter**

Casi la mitad de la escena está llena de arena en donde te puedes hundir; no te preocupes, que no te "traga" tan rápido, si te mantienes brincando, podrás pasar sin problemas. Hay unas minas en la superficie de la arena, son robots que con cualquier impacto estallan y te comienzan a disparar; puedes acabarlos para obtener ítems, o bien, dejarlos en paz para evitar confrontaciones; claro que para ello debes eliminar a los robots voladores que les arrojan proyectiles para activarlos. En la primera entrada, déjate caer en el abismo para que tomes un camino menos complicado. El verdadero dolor de cabeza de esta etapa son las partes en donde hay tormentas de arena, pues hay muchos abismos y no puedes ver bien a dónde vas. La mejor recomendación es comprar antes que nada, muchos **Beat Call** para que te salven, y no tener miedo de usar a **Rush Jet** para pasar estas zonas, aunque esto no te garantiza que sea sencillo, pues debes tener cuidado con los enemigos que salen de los huecos del suelo, pues con la tormenta, cambian de dirección y pueden causarte daño.



Este enemigo es el clásico que dispara antes de hacer preguntas; la técnica para derrotarlo es exactamente la misma. Equipa el arma *W. Cutter* y dispárale de cerca tan rápido como puedas hasta que lo destruyas; sólo ten cuidado con sus proyectiles y ten en mente que cuando cae de un salto, te inmoviliza por unos instantes. No titubees y podrás deshacerte de él sin problemas.



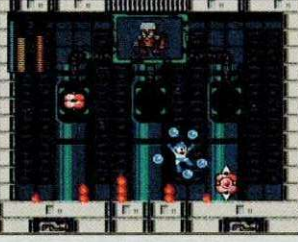
Fortaleza Dr. Wily: **Parte 1**

Al principio te enfrentarás a tres robots de juegos anteriores: **Gemini Man**, **Wood Man** y **Elec Man**; puedes usar el arma *W. Cutter* contra los tres, pero para que no te quedes a medias, puedes emplear también *S. Blaze* contra **Wood Man**.

En la siguiente tanda de robots, usa el arma *S. Blaze* contra **Ring Man**, *R. Striker* contra **Napalm Man** y por último, *W. Shield* contra **Flame Man**.

La última ronda de androides estará conformada por **Slash Man**, **Frost Man** y **Tornado Man**, a quienes debes atacar con *C. Spike*, *C. Bomb* y *T. Wool*, respectivamente. No dudes en detenerte a destruir a varios enemigos usando la técnica milenaria de regresar una pantalla para que vuelvan a aparecer; así podrás recargar tus armas y vida antes de cada confrontación.





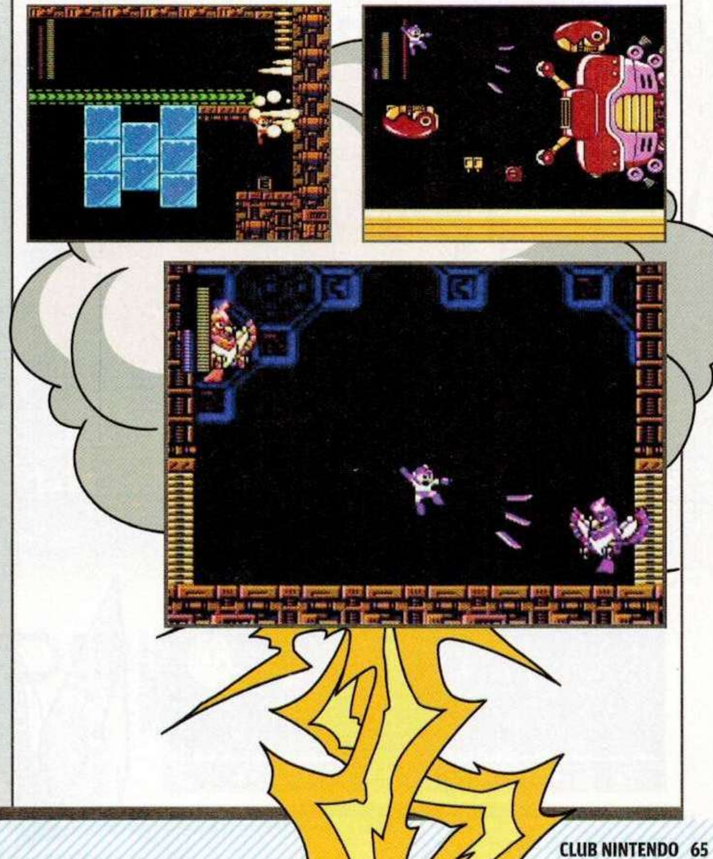




© 2010 Capcom

Fortaleza Dr. Wily: **Parte 2**

Esta sección del castillo es difícil, pero tenemos un tip muy bueno para obtener un poco más de ventaja y que el resto del juego no te cause tanto trabajo. En la primera parte puedes avanzar y conseguir un tanque de energía y uno para tus armas; la idea es que tomes ambos y te dejes eliminar hasta perder todas tus vidas; no te apures, sabemos lo que hacemos. Ahora vuelve a comenzar y tendrás todas tus armas llenas y los dos tanques extras se te respetarán. Repite esta jugada hasta que tengas el máximo de cada uno y así podrás enfrentar mejor los retos siguientes. Ojo, si lo que quieres es cumplir los desafíos de tiempo, obviamente no es recomendable usar esta técnica, pues te tardas un poco. Al final debes usar el arma *T. Blade* contra el cangrejo gigante; dispárale primero a las tenazas para destruirlas y que no te causen demasiado daño. Ahora concentra tus disparos en los ojos y pronto lo acabarás.

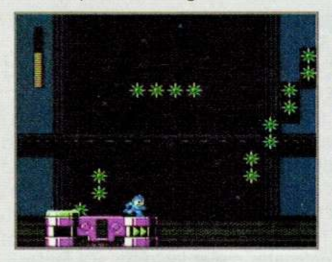


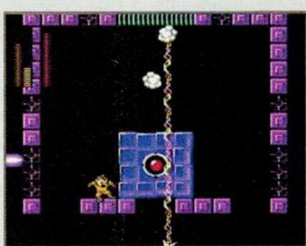
Fortaleza Dr. Wily: **Parte 3**

Esta sección de la fortaleza no tiene mucha ciencia, los enemigos que salen ya los has liquidado antes, así que sólo debes medir bien tus movimientos para llegar al final. En la parte donde vas subiendo por la plataforma que controlas, sólo procura mantenerte siempre a la mitad para que puedas pasar en medio de los picos sin que te eliminen.



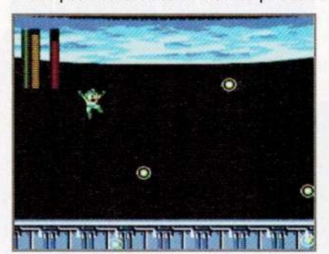
El jefe aquí es virtualmente el enemigo más molesto de todo el juego; los bloques de la pared se van uniendo en la mitad del cuarto para crear un "cuerpo" para un ojo que aparece y te dispara; lo malo es que si te tocan, te causan daño y pueden hacerte caer. La técnica para vencerlo es quedarte en los bloques rosas (los azules son las partes del enemigo) y mantenerte esquivando los cuadritos hasta que salga el ojo. Lanza una nube con *T. Wool* para que el rayo le ocasione el mayor daño posible y prepárate para volverte a mover, porque los bloques vuelven a su lugar para reacomodarse. Puedes usar el arma *T. Blade* saltando para darle al ojo cuando esté abajo. Con práctica podrás vencerlo, y no dudes en usar los tanques de energía.



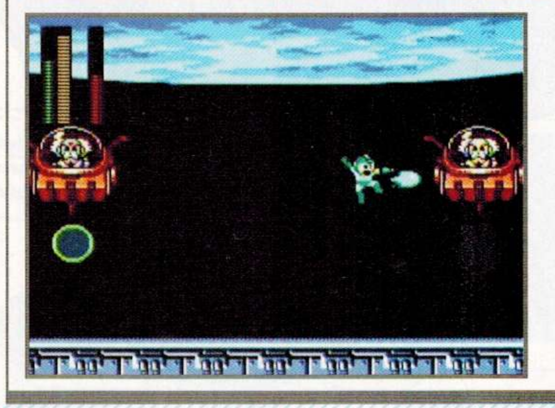


Fortaleza Dr. Wily: **Parte 5**

En esta sección también puedes hacer el truco de tomar los tanques y dejarte derrotar, pero no creemos que a estas alturas sea tan necesario. Sólo equipa el arma *C. Spike* y mantente saltando y lanzándole proyectiles al **Dr. Wily** que te dispare primero, pues el otro es sólo un señuelo. Para esquivar sus ataques, corre a un lado del escenario y salta lo más alto que puedas y podrás tener una mejor oportunidad de salir ileso. Si es necesario, usa los tanques de energía y de armas, pero con uno será más que suficiente si tienes precaución.







Fortaleza Dr. Wily: **Parte 4**

La subida por las escaleras no es tan difícil como parece, de hecho, puedes hacer la técnica de tomar el tanque de energía y perder para conseguir los nueve antes de que enfrentes a los **Robot Masters** nuevamente; claro que es un poco más tardado, dado que no hay abismos o picos que te acaben rápidamente. Una vez que lleguen contra los enemigos, usa la misma técnica que te dimos anteriormente para vencerlos rápido; claro que si deseas más reto, puedes usar tu arma normal.





Para acabar con la nave pirata debes saltar sobre los torpedos y dispararle a la calavera; el secreto es destruir los cohetes que lanza y usar el arma *S. Blaze* para bajarle más energía. Cuando quede el **Dr. Wily** al descubierto, no te molestes en usar algún tipo de arma, mejor esquiva sus disparos y usa a **Rush Coil** para que saltes y le dispares con el arma normal hasta que lo acabes; usa los tanques de energía que tengas sin dudarlo hasta que lo hagas huir.



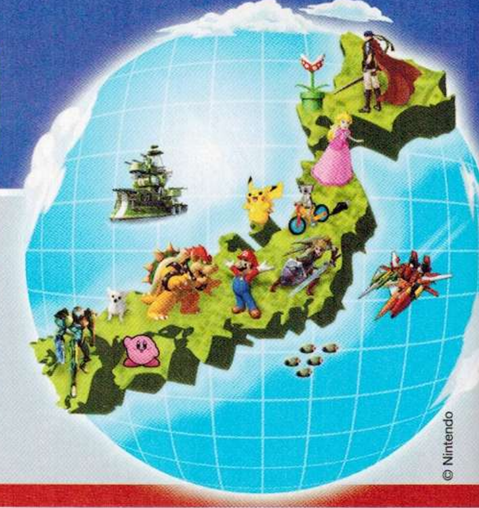
Esperamos que estos Tips te sean de gran ayuda, especialmente si lo que deseas es vencer algunos de los retos que incluye el juego; ya sabes que si te llegas a atorar en éste o cualquier otro juego, puedes escribirnos a nuestras direcciones. ¡Hasta la próxima!

© 2010 Capcom



© 2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. Nintendo DS y Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2010 Nintendo. XXXXA.

UN VISTAZO A JAPÓN


© Nintendo

Las series de anime sin importar el género al que pertenezcan, tienen una característica muy especial, que es dejar algún tipo de enseñanza en los espectadores, motivarlos a reflexionar sobre la vida, como es al caso de **Serial Experiments Lain**, un anime del estudio Pionner LDC que apareciera en 1998, lo que no ha sido impedimento para que siga vigente en la mente de miles de aficionados a este arte, motivo por el cual hemos decidido contarte un poco de ella, para que sepas el porqué de su popularidad entre los adolescentes, público al que va dirigida debido a su intrincada trama, por lo que no es recomendable para menores.

Serial Experiments Lain


© Pionner LDC 98

¿Estás seguro que el mundo en el que vives es el real?

La historia de **Serial Experiments Lain** es tan interesante como compleja. En ella no tenemos héroes que luchen contra el mal o robots gigantes, su estilo es diferente; todo comienza cuando una joven de nombre **Chisa Yomoda** pierde la vida en un incidente bastante misterioso... o eso es lo que todo mundo pensaba después de que deja de asistir al colegio, pero lo cierto es que todo obedecía a situaciones que se revelarán en los últimos episodios de la animación.

Obviamente que la noticia conmociona a todos los compañeros de escuela de **Yomoda**, excepto a **Lain Iwakura**, una joven bastante introvertida, que parece sólo concentrarse en llegar a su casa saliendo de su escuela, sin embargo está por vivir un hecho por demás extraño. Mientras descansaba tranquilamente en su recámara luego de un día de clases, se da cuenta que tiene un correo electrónico, el cual abre y descubre que el remitente es ni más ni menos que **Chisa Yomoda**.

Chisa parecía ser una chica normal, buena en los estudios, pero muy callada, por lo que casi no tenía amistades, las investigaciones alrededor de sus actos comienzan, pero los resultados jamás aparecen, al menos no a la luz pública.

En el correo le comenta que vaya con ella, que está en un lugar mejor, que se encuentra con dios; obviamente que **Lain** no hace mucho caso al contenido, ya que se puede tratar de una broma, pero al volverse constante, decide investigar y llegar al fondo de los hechos, aunque para ello necesita primero aprender algunas cosas acerca de informática, ya que sus conocimientos son escasos en la rama, por lo que su navegador es una verdadera reliquia, una simple caja donde recibe sus correos.



La trama de **Lain** no es para nada sencilla, en ocasiones llega a ser pesada, sobre todo del capítulo nueve en adelante, al grado de que es preferible verlos en más de una ocasión para poder comprender el significado no solo de cada diálogo, sino también de las imágenes que juegan un papel importante en el desarrollo de esta fantástica serie que ya ha superado la primera década de vida.





Preparando el viaje a otro mundo

Tras darse cuenta de que está algo atrasada en tecnología, **Lain** pide a su padre que le compre un nuevo Navi; él emocionado se lo compra sin problemas, pero jamás se imaginó para qué lo deseaba su hija. **Iwakura** comienza a configurar su nuevo equipo para poder navegar libremente en la *Wired*, intentando buscar pistas sobre el posible paradero de su amiga, quien sigue insistiendo mediante correos electrónicos que se encuentra bien, con un dios.

A medida que avanza la trama, **Lain** se vuelve más extrovertida, de hecho sale con sus compañeras a un bar conocido como *cyberia*, en donde gracias a una especie de chip, logra uno de sus sueños: poder conectarse a la *Wired* en el momento que ella lo desee, no importando el lugar o las circunstancias que la rodeen.

En la serie, al sistema de redes de información se le conoce como *Wired*, mientras que a las computadoras como Navi, lo cual debemos resaltar, ya que en aquel entonces, el Internet comenzaba a despegar como medio en todo el mundo.



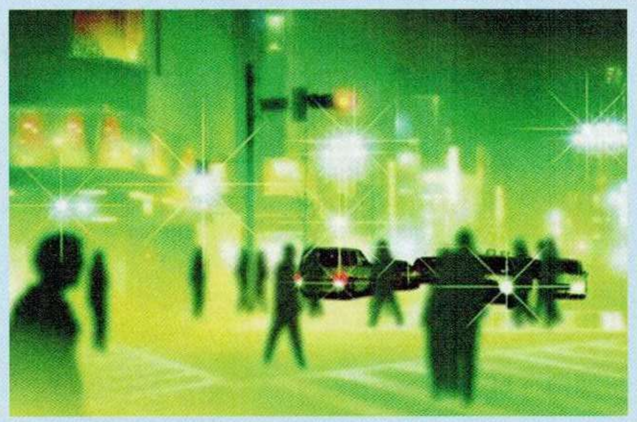


A medida que avanza la historia nos damos cuenta de la soledad que pueden vivir las personas si se olvidan del mundo real por concentrarse sólo en las nuevas tecnologías, sin duda sus creadores fueron de los primeros en tocar dichos temas, que ahora son uno de los problemas que vivimos.

¿El futuro nos ha alcanzado?

Dejaremos de lado la historia del anime para no adelantarte las sorpresas que te depara, pero intentaremos profundizar un poco en el mensaje que espera dejarnos. Lo primero que se nota, es el de la soledad, pero no por problemas de identidad con los grupos, sino porque nosotros mismos la generamos al dejarnos llevar por los avances tecnológicos, al grado de no tener contacto real con amistades o familiares; todo es mediante una computadora, lo cual no sólo vuelve a las personas solitarias, sino que además las vuelve frías, sin sentimientos.

Por otro lado se tocan temas existencialistas que te harán cuestionarte situaciones como el para qué estamos en el Universo o si existen otras realidades además de la que vivimos día a día, lo que de entrada la vuelve polémica y no apta para todo público, ya que si prefieres las series simples, con un final bien definido, seguramente te dejará no sólo con cientos de dudas sino también con una sensación de frustración que te hará odiarla.



Entra a la Wired



Serial Experiments Lain es un anime extraordinario, una auténtica obra de arte que te recomendamos, no pierde su valor a pesar del paso de los años, al contrario, los rápidos y constantes cambios en el mundo de la informática justifican la visión del estudio de animación, por fortuna, aún está en nosotros evitar llegar al extremo futuro que nos muestra la serie. Esperamos que hayan disfrutado el tema que elegimos este mes, ya que desde hace mucho tiempo nos habían pedido hablar de esta serie.



Uno de los detalles más curiosos de la serie resulta ser la extraña afición de **Lain** por coleccionar objetos con forma de osos. Durante los episodios podemos verla con diferentes tipos de gorros, peluches e incluso una pijama que la cubre por completo simulando ser uno de estos animales. Lógicamente que estos artículos se colocaron en primer lugar de los objetos más deseados por los seguidores.

GALERÍA CN

Bienvenidos a otra edición de la Galería CN, en esta ocasión, los personajes que nos enviaron fueron variados y en diferentes estilos, aunque todavía se nota un poco la preferencia por las sagas de **Sonic**, **Mario** y **TLOZ**. te reiteramos que tienes dos formas de mandar tus dibujos: diseñados directamente en el reverso del sobre o en tu computadora; te reiteramos nuestra dirección de correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com.

ARTE DEL MES

Las chicas conquistan la galería





Rebeca Orantes

Guatemala, Guatemala.

Dos franquicias totalmente diferentes pero que comparten ciertas cualidades, como poseer un gran número de fanáticos. Por un lado, **Rei Ayanami**, la piloto del **EVA 00** en la serie **Evangelion** y, a la derecha, **Zelda**, la princesa de Hyrule e inspiración de **Link**.

RECONOCIMIENTO

Un anillo para gobernarlos a...



Abril Odette García

Dolores Hidalgo, Guanajuato.

Sin lugar a dudas, **Sonic** y su grupo de aliados o enemigos siempre son recurrentes en el gusto de los fans; para muestra este dibujo que nos manda Odette sobre el famoso puercoespín.



Alejandra Margarita Muñoz *(Mikami Chan)*

Santiago, Chile.

Nuestra amiga Alejandra nos muestra su dibujo de la princesa **Zelda** en su estilo que vimos para el pasado título de Nintendo DS, ¿Qué tal les parece?

Susana Margarita Ramos

Vía correo electrónico

No cabe duda que la emoción generada por el último título en Wii de **The Legend of Zelda** causó sensación entre los fans.



Manuel Villalobos Acuña

Viña del Mar, Chile.

Siguiendo con **Spirit Tracks**, Manuel nos presenta una clásica imagen en donde vemos a la armadura que acompaña a **Link**.



Alejandro Castillo

San Martín, República Dominicana.

Selkie es una de las chicas más populares de la serie **Crystal Chronicles** y por ello se ha ganado el respeto y admiración de los fans.



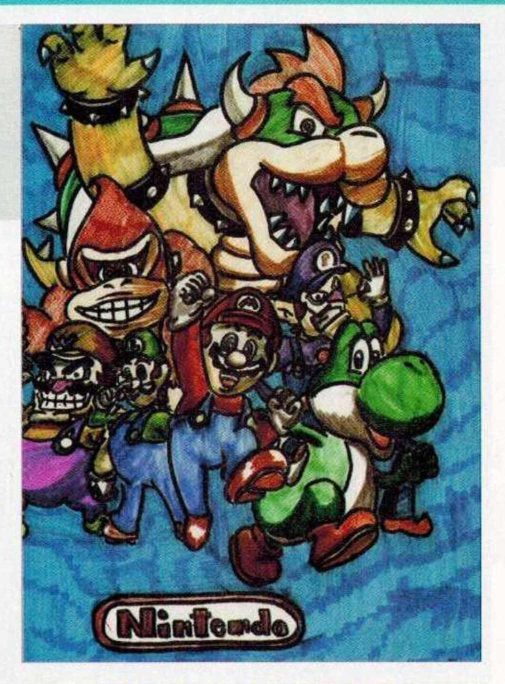
Tony Montero Medina
Sto. Domingo, República Dominicana.

Salida del mundo de **Sonic**, **Rouge** es una vampiresa que no dudará en cautivarte. Buen trazo y estilo para combinar las tonalidades.



Miguel A. Briseño
Cd. Juárez, Chihuahua.

Quién diría que diversos personajes de Nintendo entrarían a un juego de peleas. **Smash Bros.** fue un parteaguas en el concepto y un éxito desde entonces.



Natalia Soto M.
Heredia, Costa Rica.

Nuestra amiga Natalia nos muestra cómo ha desarrollado su técnica de dibujo con este espectacular personaje que luce hasta los brillos en el brazo.

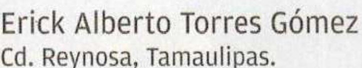


Rosa Elena Cortés Escalante
México, D.F..

A modo de parodia, Rosa nos presenta a **Mario** y Luigi caracterizados como **Garflield** y **Odie,** respectivamente. La verdad te quedó muy bien el detalle.



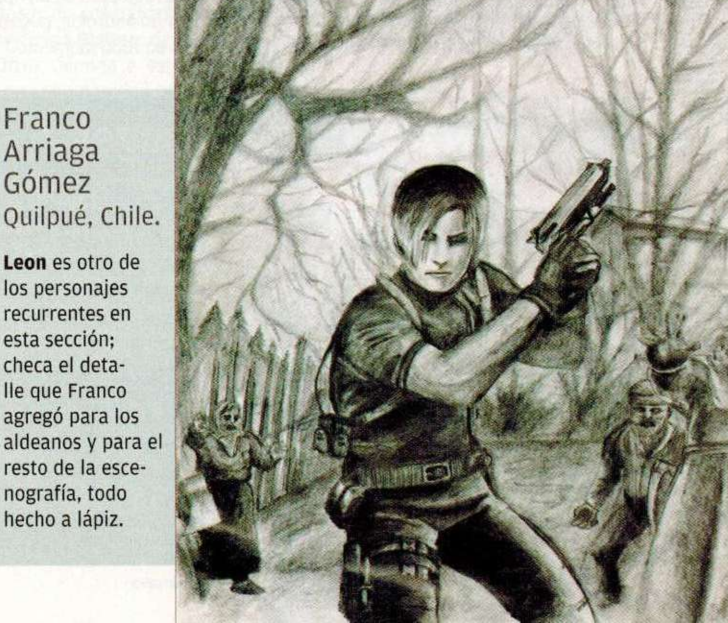




Erick Alberto Torres Gómez
Cd. Reynosa, Tamaulipas.

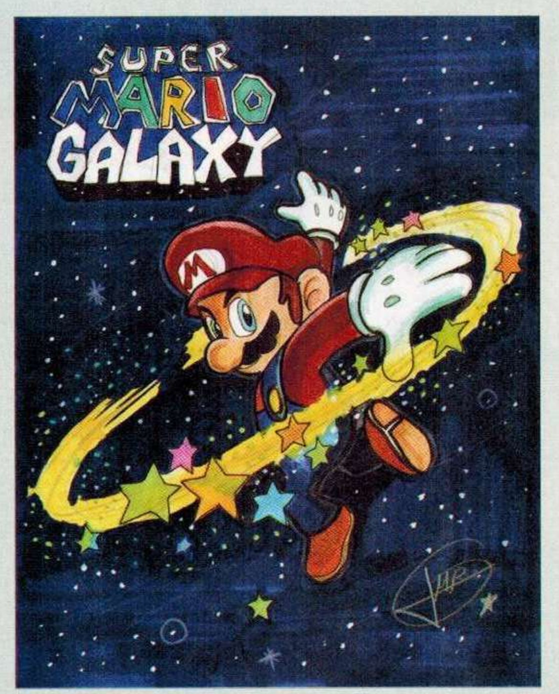
Naruto Shippuden es quizá la serie de mayor popularidad en Japón. Actualmente ya lleva más de 10 años de aventuras.





Franco Arriaga Gómez
Quilpué, Chile.

Leon es otro de los personajes recurrentes en esta sección; checa el detalle que Franco agregó para los aldeanos y para el resto de la escenografía, todo hecho a lápiz.



Jessica Maricruz Ríos García
Ixtapaluca, Estado de México.

Cuando **Mario** salió al espacio en **Super Mario Galaxy**, consiguió un sinfín de seguidores que gozaron con las divertidas etapas de este excelente videojuego.

Robots, Androides y Cyborgs

OPTIMUS PRIME

A lo largo de la historia hemos visto un sinnúmero de robots tanto en la realidad, como en la ficción; desde los clásicos monstruos metálicos con rayos láser de las películas de los años 60, hasta los mecanismos industriales que sirven hoy día para armar un automóvil o realizar una tarea tan simple como caminar, en el caso de los juguetes o modelos a escala. No importando la visión que tenga la gente, lo indiscutible es que la idea de los androides ha cautivado a la humanidad y por ende, han aparecido en incontables historias de ciencia ficción, entre las cuales también se cuentan muchísimos videojuegos. Vamos a profundizar un poco más en este concepto y veremos la diferencia entre un robot y un cyborg, y también el porqué es distinto un androide de ambos; asimismo, veremos su participación en el entretenimiento electrónico.

Transformers

Los organismos robóticos autónomos del planeta Cybertron pueden ser catalogados como robots solamente, pues no fueron construidos con el propósito de emular a un humano o animal.



© Hasbro, Activision, Dream Works

Robots

Un robot es básicamente una máquina guiada automáticamente, capaz de realizar algún tipo de tarea por sí misma. La idea original es que sea un aparato que funcione por medio de algún tipo de mecanismo y que pueda operar durante un tiempo determinado sin necesidad de mayor ayuda o indicaciones. Obviamente la percepción genérica es que se trata de un humanoide de metal con luces y movimientos torpes, pero desde un punto de vista real, un robot puede ser una máquina designada a una tarea que normalmente sería más peligrosa o hasta imposible para un humano; un ejemplo son los clásicos brazos que ensamblan piezas o bien, pueden estar conectados a una terminal que está programada con una inteligencia artificial simple. Los robots han estado presentes desde hace mucho tiempo, aunque no como ahora los tenemos catalogados. En la antigua mitología griega, se habla de gente artificial construida por el dios Hefestos; eran de metal y obedecían las órdenes de su creador al pie de la letra. También hay otro tipo de seres artificiales como los gólems de arcilla de las leyendas judías, los gigantes de barro de historias nórdicas y otros más.

Actualmente, uno puede armar un robot inclusive con piezas de Lego; pero hay compañías que están dando cada vez más pasos para conseguir lo que sería un androide como los de las películas. Pero eso sí, debemos recordar que desde hace años, los robots han estado entre nosotros y gracias a ellos, es posible que la misma tecnología avance, pues hay robots submarinos, en el espacio, en el aire, e inclusive los hay de tamaño realmente minúsculo.

Custom Robo

A pesar de que estos robots tienen formas casi humanas, requieren de un operador para poder funcionar, cosa que los deja fuera de ser un androide, pues no tienen inteligencia artificial y requieren de instrucciones en todo momento.

Mazinger Z



MAZINGER Z

El caso de este robot tamaño familiar es igual, pues carece de conciencia, por lo cual sólo es una máquina controlada por un humano. Curiosamente, sus enemigos sí son capaces de actuar por sí mismos, lo cual nos da una situación de robot vs. androides.

© Toei animation

Androides

La diferencia entre un robot y un androide es simple, aunque la mayoría de las personas no la saben. Un robot puede ser una simple máquina cuyo mecanismo le permite realizar una función, mientras que un androide es un robot u organismo sintético que está diseñado para parecer y/o actuar como un humano, o bien, como algún tipo de animal. Los androides han sido un elemento extremadamente popular en la ciencia ficción, pero en el mundo real, a pesar de los grandes avances tecnológicos de diversas corporaciones, todavía falta mucho para lograr tener un androide que realmente pueda emular a un humano.

Existe un detalle que hace diferentes a los androides, pues el término robot normalmente se usa para seres mecánicos, mientras que cyborg es empleado para los que tienen parte orgánica y parte robótica; mientras que un androide es el término para seres artificiales que tienen la finalidad básica de imitar a un humano (y en algunos casos, otro tipo de animales), ya sea una máquina tal cual, o bien, un organismo sintético. Como ejemplo tenemos a un androide muy popular: **R2-D2**, quien no parece del todo una persona, pero puede interactuar con ellos y hacer cosas tal y como la gente; inclusive posee "sentimientos", siempre y cuando no obstruya con órdenes de quien lo posea.

Los androides que vemos en la ficción son por lo general asociados con problemáticas acerca de su verdadera naturaleza; hay quienes están conscientes de qué son y están orgullosos de sus capacidades, como el androide **Bishop**, de la cinta **Aliens**. Otros tienden a estar en conflicto con la humanidad por algún tipo de razón y tratan de permanecer en el anonimato por protección, recurriendo inclusive a la violencia para defenderse, tal y como en la película **Blade Runner**. Una situación recurrente es que los androides no saben que lo son, y de ahí surge el dilema en el que deben decidir qué camino o acciones tomar.

MECHA GODZILLA

© Toho, Ltd

Mecha Godzilla

Como dijimos, los androides pueden actuar o parecerse a una persona o cualquier otro organismo; como ejemplo tenemos este gran robot con capacidades autónomas que fue construido a semejanza del rey de los monstruos, **Godzilla**.

© LucasArts, LEGO Group

C-3PO

El otro androide famoso de **Star Wars** es mucho más humano que su compañero de desventuras, **R2-D2**. Curiosamente, fue hasta la serie de Lego Star Wars, que el buen C-3PO se convirtió en un personaje elegible.

Mega Man

El robot favorito de los videojuegos clasifica perfectamente como un androide, pues fue construido para actuar como persona, al grado de llegar a sentir emociones y tomar sus propias decisiones. Sus enemigos y amigos también son androides, pero no en los mecanismos de las escenas que están hechos para detenerlo y funcionan sin autonomía.



© Capcom

Autómatas

Vamos a hacer un pequeño hincapié en este tipo de mecanismos, lo cual se refiere técnicamente a un robot capaz de realizar alguna tarea de manera totalmente libre de órdenes secundarias. Podría decirse que los autómatas son una especie de androides rudimentarios, pues a pesar de que están construidos a semejanza del hombre o de algún animal, realizan una actividad solamente, en lugar de tener inteligencia real. En la antigüedad, existieron notables personas que crearon autómatas que realmente funcionaban, pero como siempre, también hubo algunos falsos que se usaban sólo para ganar dinero de forma deshonesta a costillas de la gente.

Cyborgs

Finalmente, tenemos a los organismos cibernéticos, denominados cyborgs, los cuales están conformados por un sistema artificial y uno natural, lo que normalmente su usa en la ficción como: "parte máquina, parte humano". Cuando pensamos en un cyborg, nos viene a la mente el "Hombre nuclear" (**The Six Million Dollar Man**), pues es un humano con partes biónicas, cuyas prótesis le dan supervelocidad y fuerza, además de poderes sobrehumanos. Curiosamente, un cyborg en la realidad puede ser una persona u organismo que tenga alguna parte de su cuerpo reemplazada con una artificial, sin que esto signifique que pueda saltar por arriba de una casa. En la ficción, es común encontrarse con cyborgs, y es también algo recurrente que en ellos exista el dilema acerca de la moralidad de su procedencia, el cómo usar sus habilidades o el rechazo de la gente hacia ellos (entre otras). En ciertas historias, hay humanos que recurren a las prótesis artificiales para mejorar su desempeño, dominar al mundo, y más; a veces llegan a convertirse en verdaderas abominaciones en su demencia y ambición de poder. En realidad, son muy diversas las motivaciones para llegar a ser un cyborg.



Sonny, de la película **I, Robot**.

Robocop

Uno de los más famosos cyborgs de la ficción es este sujeto, que como el slogan de la cinta decía, es: "mitad hombre, mitad máquina, todo policía". Cabe recordar que tuvo varios juegos basados en sus películas, e incluso un emocionante *crossover* contra los **Terminators**, otro tipo de cyborgs.



© Konami

Golem

Este enigmático personaje que alcanzó cierta fama en **Castlevania Judgment** está construido con partes mecánicas y orgánicas, pero carece de alma; según el juego, adquirió conciencia y estuvo en dilema de quién y qué era hasta que decidió que podía ganarse su estatus como humano comportándose como tal.

Terminator

Seguramente pensarás que es un robot o un androide, pues no es así; los **Terminators** del modelo "Arnold" y sus variantes tenían piel, sangre y demás partes orgánicas para pasar inadvertidos por sus enemigos e infiltrarse en las líneas rebeldes, por lo cual es un cyborg hecho y derecho.



Las leyes de la robótica

Para despedirnos, les dejamos las tres leyes escritas e ideadas por el visionario Isaac Asimov, que según él, deben regir a los robots (obviamente esto incluye a los androides, pero en ese tiempo no había distinción del término) para evitar una catástrofe. Estúdialas y trata de identificar qué robots que conoces no las tienen en su programación. Si tienes algún tema que desees que tratemos, no dudes en escribirnos.

Primera Ley:
"Un robot no debe herir a un ser humano o, por inacción, dejar que un ser humano sea lastimado."

Segunda Ley:
"Un robot debe obedecer cualquier orden dada por seres humanos, excepto cuando dichas órdenes entren en conflicto con la Primera Ley."

Tercera Ley:
"Un robot debe proteger su propia existencia mientras dicha protección no entre en conflicto con la Primera o Segunda Ley."

¡PRONTO PODRÁS CREAR TU PROPIO JUEGO!

Nintendo

Nintendo Wi-Fi Connection

NINTENDO DS™

WarioWare D.I.Y.™

MAKE IT YOUR SELF! PLAY IT YOURSELF

DO IT YOURSELF!

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

BUSCA EL TUYO EL 28 DE MARZO



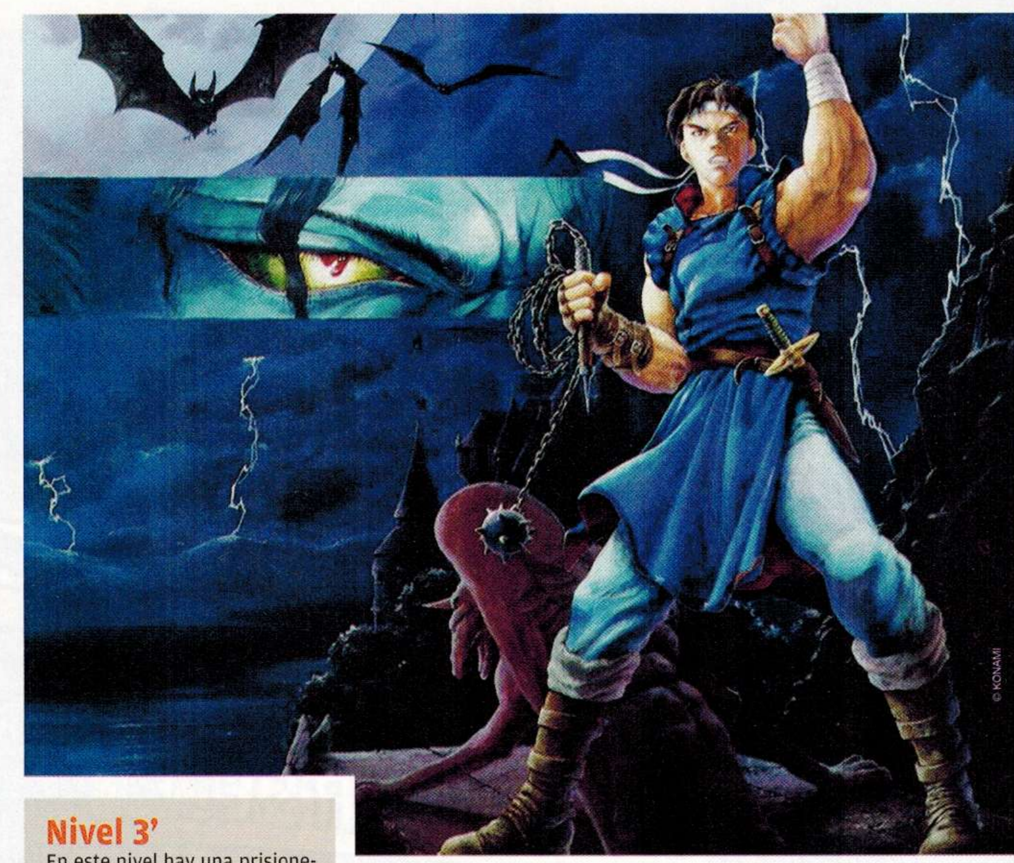
NINTENDO DS™

© 2009-2010 Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS. WarioWare and Nintendo DS are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo Visit us at www.nintendo.com XXXXXA

MARIADOS

NOS ENTERAMOS DE QUE ESTE JUEGO TIENE VARIAS SALIDAS ALTERNAS EN CASI TODAS LAS ETAPAS, PERO LA VERDAD NO HEMOS ENCONTRADO TODAS; ¿NOS PODRÍAN AYUDAR Y, DE PASO, DECIRNOS EN DÓNDE ESTÁN TODAS LAS CHICAS QUE ESTÁN PRISIONERAS, POR FAVOR? **Adrián y Gerardo Islas**

Castlevania: Rondo of Blood



Nivel 1

Después del área donde los esqueletos saltan de las ventanas, bajas una escalera en donde no hay enemigos; destruye los bloques de la izquierda para que puedas pasar y romper la pared, la cual es una entrada secreta. Avanza a la izquierda y déjate caer en el abismo donde hay una plataforma voladora para que caigas a una nueva área, sigue a la derecha y rompe otra pared para que llegues con el jefe alterno de esta etapa.

Nivel 2

Cuando el toro te persiga, déjate caer en uno de los abismos para que llegues a una parte llena de enemigos, la cual te conducirá al jefe alterno de esta escena. Para rescatar a **María**, debes tomar la llave que está en la tercera vela al momento de perseguirte el toro; no tomes ninguna otra arma y podrás usarla más adelante, en donde aparecen los hombres pez.

Nivel 2'

En la segunda área verás unas estatuas de gárgolas (algunas vuelven a la vida); déjate caer en el abismo enfrente de la tercera y descenderás en la barca del barquero; ahora sólo debes dejar que te lleve a la salida alterna y al jefe, pero evita que te tiren de la barca los hombres pez que saltan fuera del agua. En esta etapa hay otra salida alterna; al bajar las escaleras después de las estatuas, verás una plataforma a la derecha; para alcanzarla debes usar a **María** con el doble salto o bien, subir las otras escaleras con **Richter** y dejarte caer un par de plataformas más a la derecha; al final hay otro jefe.

Nivel 3

Casi al final de este nivel hay dos plataformas después de una zona con muchas velas; sube a la de la izquierda y destruye la roca que está encima de la opuesta, esto elevará la base en donde tú estás y te llevará a la salida alterna y al otro jefe.

Nivel 3'

En este nivel hay una prisionera; al final de la primera zona hay una puerta, destruye la pared debajo de ella; al pasar por aquí, verás unas escaleras rojas que bajan; síguelas para encontrar a la chica. Por cierto, si empujas la tumba que está casi al principio (sobre el primer charco de lodo), llegarás a un cuarto oculto con muchos ítems. Para llegar a la salida alterna de este nivel, avanza hasta donde hay unas cadenas que sostienen unas bolas con picos; destruye las cadenas y déjate caer en el abismo de la segunda para que regreses a una zona anterior, pero que tiene un hueco nuevo, que es la entrada a la zona secreta; ojo, al caer estará la bola con picos y es casi seguro que te dañará un poco, así que asegúrate de tener suficiente vida.

Nivel 4

En la zona en donde hay una bola con picos y una plataforma que te lleva a una escalera, debes romper la pared de la derecha para hallar una bomba; golpéala para hacer que detone y puedas tener acceso a la salida alterna.

Nivel 4'

Para llegar con la prisionera de este nivel debes golpear las dos estatuillas de rana que están al principio y al final de la segunda área; regresa al principio y verás que un puente se cayó, sigue ese camino y liberarás a la chica. Para la salida alterna debes dejarte caer en las balsas que pasan debajo de la primera estatua de rana, siguiendo este camino encontrarás una puerta, pero si no puedes tomar la llave que está en una de las velas anteriores debido a los molestos murciélagos que vuelan en esta área, puedes volver a hablar con el barquero para que te dé una extra y una pieza de comida.

Nivel 7

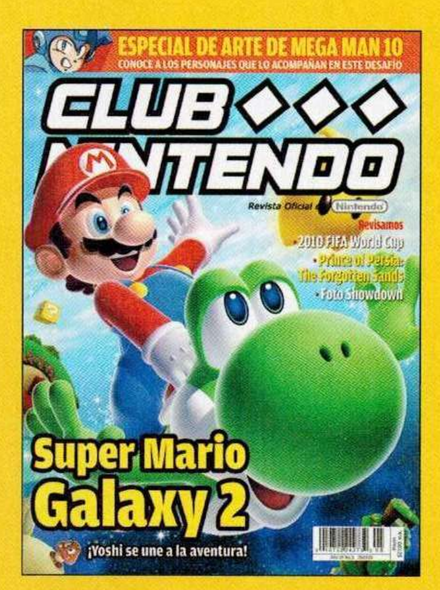
En la primera parte donde subes podrás ver del lado derecho una puerta cerrada, golpea el engrane hasta que la puerta abra y elimina al ave que está del otro lado para obtener la llave. La prisionera está dos áreas más adelante, a la izquierda verás la puerta.

Recuerda que si llegas a atorarte en este clásico o cualquier otro juego, puedes escribirnos directamente a este correo: mariados@clubnintendomx.com para que te ayudemos a vencer a los jefes más difíciles, encontrar los ítems perdidos o bien, a conseguir pasar por fin esa escena que tantos dolores de cabeza te ha dado. ¡Que no te de pena, escríbenos ya!

Suscríbete hoy mismo a CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo





Recibe 12 ejemplares al año por sólo

$210

Suscríbete on-line
www.tususcripcion.com

Llámanos y te informaremos sobre las diferentes formas de pago.

52 65 09 90
o al 01 800 849 9970.

¡Con gusto te atenderemos!

© 2009 Nintendo

Vigencia: julio 10 de 2010 CLUB19/06-2760

ARCADIAS

El inicio de un fenómeno en la industria

Las Arcadias han sido parte fundamental de este mercado por años, sin embargo, han vivido dos etapas muy especiales, su esplendor y ocaso, de manera que hemos decidido no enfocar en esta ocasión la sección a un solo título como lo veníamos haciendo en anteriores números, sino a analizar lo que han sido los años de vida de este entretenimiento, abarcando por este mes su primera etapa, así que prepárate para conocer a fondo este entretenimiento, que seguro te ha dado varias horas de diversión con tus amigos en algún local en el que ahora sólo quedan los recuerdos.



El comienzo de las Arcadias fue por demás prometedor, un nuevo mundo se estaba descubriendo, el cual parecía no tener final, pero por desgracia la falta de talento y la evolución de las consolas de mesa han dejado este entretenimiento en una situación delicada.

El esplendor de las Arcadias

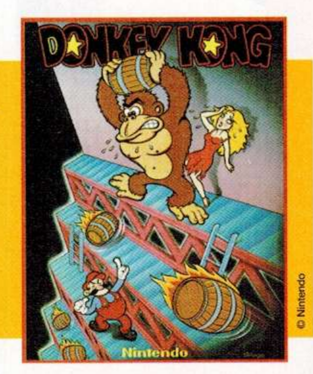
Al igual que las consolas caseras, las Arcadias comenzaron a popularizarse a finales de la década de los años 70; es ahí cuando surgen las primeras máquinas, que debemos decir, fueron un éxito inmediato, a diferencia de lo que suele pasar cuando una nueva tecnología comienza a probarse; el público asimiló de gran forma el concepto y pasaba horas jugando las primeras obras que salieron a la luz.

En ese sentido, debemos decir que a diferencia de lo que ocurre hoy en día, los videojugadores de aquellos años no buscaban terminar el juego lo antes posible, no, el objetivo entonces era muy claro, lograr una buena marca, un récord que fuera insuperable y que se mantuviera en la máquina por el mayor tiempo posible. Obviamente los juegos se prestaban para ello, ya que estamos hablando de títulos como **Space Invaders**, **Galaga** o **Pac-Man**.

La experiencia se volvía cada vez más completa

Lógicamente los avances en la tecnología no tardaron en llegar, por lo que vimos aparecer grandes juegos en poco tiempo, aunque la mayoría enfocados a los disparos; era una especie de moda el defender al planeta de razas extraterrestres, por lo que se necesitaba un nuevo camino por explotar, el cual llegó de la mano de algunas obras de acción como **Castlevania**, **Contra** o el famoso **Ninja Gaiden**, que dieron nueva vida a los locales.

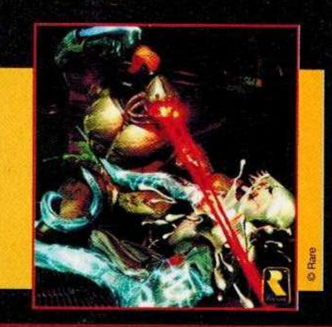
La dificultad y diversión de los juegos era tal que algunos marcadores se quedaban por años, antes de que alguien los pudiera superar, de hecho, los puntajes de **Pac-Man** y **Donkey Kong** de Arcadia tiene poco tiempo que acaban de superarse, por lo que a pesar del paso del tiempo, siguen conservando su esencia.



© Nintendo

No creas que estas versiones eran idénticas a las que se adaptaron para NES, no, al contrario; gráficamente eran superiores, aunque si denotaban un control inferior, algunas personas lo atribuyen a las carencias tecnológicas de las fechas, aunque por otro lado, está la teoría de que estaban planeadas de esa forma para poder forzar al jugador a que comprara otro crédito. Las adaptaciones caseras comenzaban a ser no sólo constantes en esta época, sino incluso una obligacón para las compañías; en ellas, como comentamos al inicio, se mejoraba el control además de incluir nuevas opciones como ajustar el nivel de dificultad o la posibilidad de compartir el reto con un amigo, lo que las volvia una mejor opción ante las Arcadias... sin darnos cuenta estábamos conociendo a su enemigo, pero en ese tiempo nadie lo veía de ese modo, al contrario, parecía que podían coexistir sin problema alguno.

Todas las Arcadias necesitaban de una ficha para poder funcionar, la cual en un inicio era un círculo de metal completamente plano de un tamaño definido, aunque después surgieron diseños con personajes famosos del medio o inclusive con grabados que hacían alusión al local en donde estabas jugando, no dudamos que tengas algunas que guardes en tu colección.



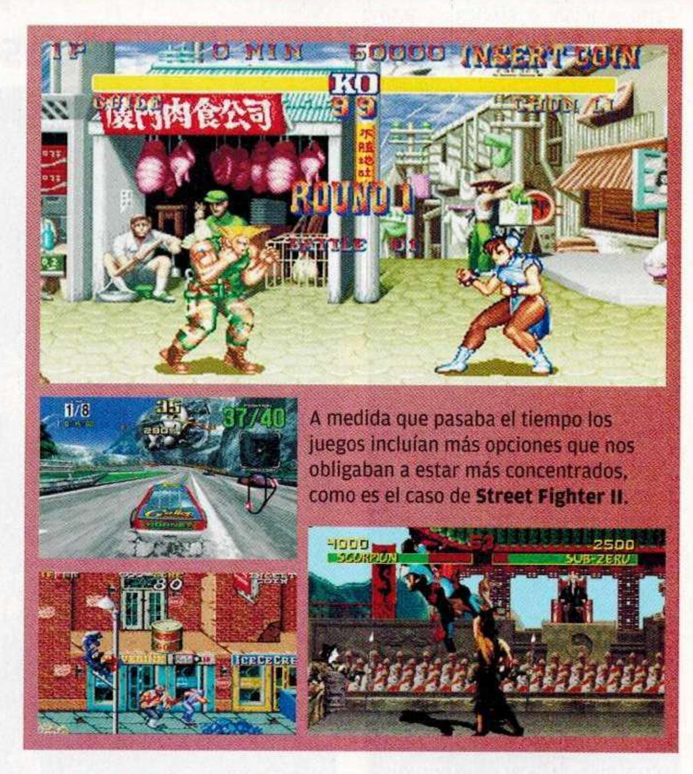
La época dorada

Situándonos en 1990, estábamos por vivir el inicio de la mejor etapa de las Arcadias, un cambio generacional en las placas de las máquinas que pondría en el mapa nombres de compañías que ahora son pilares de la industria, como SNK, SEGA, Midway o Capcom, siendo esta última la que consiguiera, sin duda, el primer gran fenómeno de la industria, nos referimos a **Street Fighter**, cuya popularidad sólo se equipara a lo que representó **Pokémon** para Nintendo.

Literalmente no había un local de Arcadias o incluso farmacias y tiendas en las que no estuviera este título, que como todos sabemos tuvo varias secuelas, que reafirmaron la aceptación del concepto que había ideado Capcom. Como es normal, salieron varios juegos queriendo copiar la fórmula, muchos fracasaron, pero algunos lograron aportar algunos elementos al recién estrenado género de las peleas.

Casos como **Fatal Fury**, **Art of Fighting**, **The King of Fighters**, **Mortal Kombat** o **Killer Instinct**, son los que podríamos rescatar, ya que no siguieron el camino que había marcado **Ryu**, al contrario, descubrieron nuevos senderos que hasta la fecha siguen dando dividendos a las compañías y diversión a los jugadores.

Pero no sólo de títulos de pelea se llenaban las Arcadias, ya que desde mediados de esa década, salieron los famosos simuladores, en un principio totalmente dirigidos a las carreras de autos, ya sea mediante la serie **Daytona** o **Cruis´n**, en las que entrábamos a una cabina de simulación.



A medida que pasaba el tiempo los juegos incluían más opciones que nos obligaban a estar más concentrados, como es el caso de **Street Fighter II**.

Arcadias de leyenda

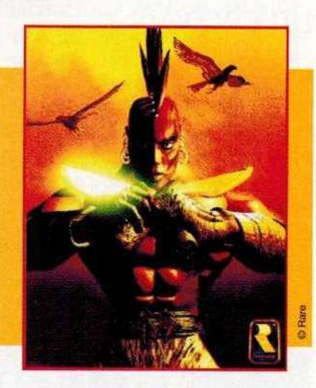
Juegos en los que gastaste el "cambio"

Snow Bros.
Golden Axe
Sunset Riders
Hyppodrome
Bad Dudes
T.M.N.T.
Final Fight
Altered Beast
World Heroes
Double Dragon
Prehistoric Isle
Kung Fu Master

Grandes obras que nos acompañaron

Mencionar todos los juegos que conocimos en aquellos primeros años de vida de este entretenimiento sería imposible, fueron demasiados, todos excelentes, ya que debemos recordar que la industria estaba naciendo en ese momento, la creatividad se veía presente en cada obra; basta con mencionar juegos como **Joe & Mac**, **1942**, **F1 Pole Position**, para darnos cuenta de cómo han cambiado las cosas en los años recientes.

Al crecer el mercado, pudimos disfrutar de simuladores más completos y enfocados en otros géneros, siendo tal vez el musical el que mejores resultados logró, no sólo por los juegos de baile como **Dance Dance Revolution** o **Pump it Up**, sino por los que funcionan con un instrumento como **Guitar Freaks.**



¿Se alcanzó el límite?

Todo parecía ir viento en popa para las Arcadias, aparentaban ser un mercado seguro y saludable, pero jamás consideraron que las consolas caseras se convertirían en su peor enemigo y prácticamente en la razón de su extinción (al menos fuera de Japón), pero eso lo analizaremos en la siguiente entrega de esta sección, la cual esperamos haya sido de tu agrado. No olvides que puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios al correo electrónico de la revista. Nos leemos pronto.

CEMENTERIO de videojuegos

Por Panteón

Los clichés en los videojuegos

¡Saludos, colegas del control! De nueva cuenta me tienen aquí, listo para compartir con todos la visión del buen videojugador. En esta ocasión no voy a revisar un juego en especial, pues tengo un tema muy jocoso que estoy seguro que les gustará bastante; se trata de los clichés que nos encontramos en todo tipo de títulos, no importando de qué género o compañía son. Seguramente ustedes los han notado, y no dejan de ser un buen tema para divertirse en las reuniones de jugadores, así que sin más preámbulos, vamos a comenzar para que todos podamos pasar un rato agradable. Preparen su botana, refrescos, y pongan pausa a sus juegos, porque comenzamos en 3, 2, 1...


Este tipo de cliché le cuesta caro a los villanos...

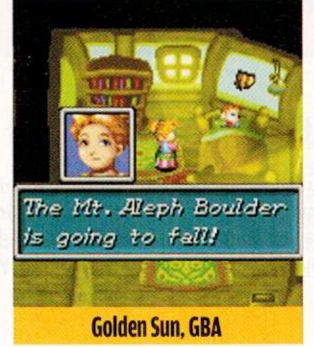
© NINTENDO

¿Qué es un cliché?

Antes que nada, para aquellos que no lo saben, un cliché es una frase, una situación o elemento que ha sido empleado a más no poder, al grado de llegar inclusive a perder su significado, impacto real o efecto. El constante abuso de los clichés hace que desde antes de que algo pase, ya sabemos de antemano qué va a suceder. Para que me entiendan mejor, les pondré un ejemplo: cuando vemos en una película de terror que una chica (por lo regular rubia) corre por el bosque debido a que la está persiguiendo el monstruo o asesino, invariablemente se va a tropezar al menos en una ocasión; lo mismo pasa con los carros, que jamás encienden justo cuando los necesitas, o al menos deben dar tiempo al perseguidor de alcanzar al personaje en cuestión.



Chrono Trigger, SNES



Golden Sun, GBA

El ataque de los clichés

Al igual que en las otras formas de entretenimiento, en los videojuegos también se encuentran constantemente clichés que le quitan la originalidad y hacen que nos aburramos antes de comenzar incluso a jugar. Claro está que a veces son usados en aras de la familiarización con la historia o situación, o bien, para identificarnos con el personaje principal, pero vamos, sabemos de antemano que el ser original es lo que más nos interesa a los que vemos las cosas con lupa. A continuación voy a darles varios ejemplos de clichés que podemos encontrar en un sinnúmero de títulos; obviamente no son todos, pero nos dará un mejor enfoque del concepto y la idea es que ustedes mismos los noten en sus juegos. Ojo, no se trata de que se ofendan, la idea es con fines de divertirnos solamente, ok.

¿Balance o una simple fórmula?

En varios juegos -especialmente cuando hablamos de los géneros de peleas, en los beat ´em ups!, y los de acción-, encontramos el clásico personaje fuerte, pero lento (que por lo general es hombre); el rápido, pero débil (genéricamente mujer), y el de nivel medio, ni muy muy, ni tan tan. Un buen ejemplo es en la serie **Final Fight**.



Niveles clásicos

Hay cierto tipo de escenarios que tampoco pueden faltar, especialmente en títulos de acción como **Super Mario Bros.**; se trata de las etapas con lava o fuego, con agua y por supuesto, los molestos niveles de hielo en donde te resbalas. Lo peor no es eso, sino que no falta un enemigo que anda como si nada, olvidándose de que el hielo es resbaladizo y te ataca sin piedad mientras tú estás sufriendo por mantenerte en un bloquecito helado.

"Te podría aplastar... pero no quiero"

El jefe final se aparece para dejar en claro que es más fuerte que tú, pero te deja vivir por "x" razón, lo cual te permite juntar experiencia, un equipo poderoso y tener las armas e ítems necesarios para vencerlo.

La frase final...

¿No detestan la típica frase en donde el malo se pregunta cómo es que alguien de tu especie, nivel, género o edad, pudo llegar a derrotarlo? La respuesta es simple: te permitió llegar con tus habilidades al máximo hasta él, en lugar de aplastarte al inicio.

EL arma

El jefe final puede ser sólo derrotado con un arma que está oculta en algún lugar varias etapas antes, del cual al menos un tercio de la población ha escuchado la "leyenda" de que dicha espada, pistola, etc. existe. También es común que el enemigo la mencione al menos una vez...

Punto débil

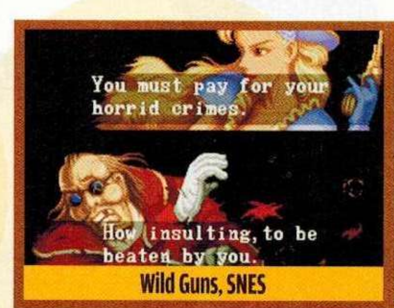
OK, sé que es por una buena causa, pero sabemos que en juegos como **Contra** o similares, los enemigos van a ser casi invulnerables hasta que abran un compartimento de tiempo en tiempo que revela su parte débil, que es donde debes disparar para poder vencerlo.

El amigo/rival

Dicen que la envidia mata, y es cierto, pues es muy común que tengas un amigo de la infancia que siempre te ha traído coraje por ser más noble, capaz, diestro, galán con las chicas, etc., el cual se pasa al lado de los malos con tal de tener el poder suficiente para vencerte de una vez por todas. Claro está que casi al final lo derrotas y reconoce tu valía, ya sea agonizando, retándote a un duelo amistoso, o sacrificándose por tí, con otro cliché de recibir el balazo (magia, poder, etc.) que el jefe final te lanza. Como ejemplos tenemos a varios personajes de **Castlevania: Maxim**, **Hugh Baldwin**, **Ortega**, etc.

Otra de RPG

En casi ningún RPG te embarcas directamente a salvar al mundo o a conseguir el arma para vencer al maloso del juego; la gran mayoría de las ocasiones, se trata de que vas a la tienda por un refresco, y de ahí se va desenlazando toda una misteriosa serie de eventos que te llevan a viajar por el tiempo, cruzar la galaxia o viajar a otras dimensiones o mundos.



Wild Guns, SNES



FF Mystic Quest, SNES

Super Mario Bros. 3, NES

Pokémon, GB

¡Sorpresa!

Otro cliché común es que después de una batalla encarnizada, te enteras de que solamente era un señuelo del jefe final real; también se estilan los jefes con varias formas o bien, los que al darse cuenta que no pueden contigo, evocan todos los poderes del mal para hacerse más fuertes y atacarte. ¿Alguna vez has enfrentado al **Dr. Willy** a la primera?

Orfandad en los RPG

Por lo general, los héroes de los RPG son huérfanos de mamá, papá o ambos; tienen un mejor amigo que es el clásico personaje fuerte, si es hombre; o bien, es una amiga de la infancia que lo ama en secreto; curiosamente, la familia del mejor amigo(a) sí está completa y ven al héroe como una especie de pariente pobre al que hay que ayudar.

Hasta que tengas 18

Seguimos con los RPG; ¿se han fijado que el 80% de los héroes de estos juegos no pasan de los 16 años? ¿Qué sucede con los padres que dejan ir a aventuras épicas a sus pequeños de 10 años para que vayan a capturar monstruos como en **Pokémon**? Bueno, la ventaja es que es un videojuego...

Soy malo y qué

El típico personaje serio que era de los malos y termina pasando a tu bando, aunque sigue sin ser sociable. **Vegeta**, **Magus**, etc. son buenos ejemplos de este tipo de individuos.

97, 98, 99... ¡100!

Reunir cien elementos para juntar una vida es un cliché que se ha hecho casi obligatorio desde tiempos de **Super Mario Bros**. Juegos como **Banjo-Kazooie**, por ejemplo, también usan este concepto para poder conseguir algo que abra más puertas y así poder progresar en el juego. Esto fue algo muy común en tiempos del N64, en los juegos de acción/aventuras en escenarios en 3D en tiempo real.

¡Ratas!

Los primeros calabozos tienen ratas que te atacan ciegamente; siendo que por lo general, son animalitos que evitan a toda costa un enfrentamiento. No entiendo porqué la mayoría ven a estos roedores como malvados... gracias Walt Disney...

Barriles explosivos

Estos elementos se han convertido en una tradición que no ha pasado inadvertido por los jugadores desde hace mucho tiempo. En serio, sabemos que es necesario hacer que algo estalle para que puedas abrir una puerta, pero, ¿por qué el 90% de los barriles que encuentras en un juego explotan? Aun cuando esté completamente vacío, si le disparas o pegas a un barril, éste volará en mil pedazos...

Hemos llegado al final de esta entrega, la verdad me quedé corto con la lista de clichés, pero sería imposible enumerarlos todos; pero estoy seguro de que ahora se fijarán un poco más en estos detalles y los compartirán con sus amigos o colegas jugadores. No se pierdan la próxima entrega del Cementerio, y no dejen de enviarme sus sugerencias, peticiones, quejas, etc. a: panteon@clubnintendomx.com ¡Hasta la próxima!


CV: Harmony of Dissonance, GBA



EL

ARTE Naruto Shippuden

Clash of Ninja Revolution 3

El nuevo juego de **Naruto** para Wii está causando sensación gracias a la manera tan inteligente de mostrarnos la historia de la saga **Shippuden**, en donde todos sus personajes juegan un papel clave para agregar el toque de emotividad que tanto disfrutan los aficionados al anime. Si aún no conoces a todos los ninjas, no te preocupes, enseguida te hablaremos brevemente de cada uno de ellos.

Chouji

Tal vez sea un personaje lento, pero lo compensa por la gran fuerza de sus golpes, además de que su movimiento especial puede terminar con las esperanzas del rival de conectarlo correctamente en combo.

Anko

Durante su infancia fue alumna de **Orochimaru**, por lo que tiene una extraña conexión con el Senin. No tiene una fuerza extrema pero su rapidéz permite crear combinaciones de varios golpes.

Naruto

El ninja más perseverante de todos, su fortaleza mental está por encima de sus cualidades físicas, lo que le permite igualar a cualquier rival sin importar su clase, sin duda todo un ejemplo.

Hinata

Es la más joven del clan **Hyuga**, por lo que su aspecto puede sugerir que sea un rival fácil, pero no es así, gracias a su "ojo blanco", es capaz de poner las cosas a su favor en un parpadeo.

Jiraiya

El gran ninja ermitaño es uno de los personajes más poderosos, sobre todo por lo sorpresivo de sus técnicas, en las que puede usar su cabello para dañar al rival o protegerse de ataques al mismo tiempo.

Tsunade

"La abuela **Tsunade**" como la llama **Naruto**, es la mujer más fuerte del juego junto con **Sakura**, su especial es verdaderamente de miedo, resta demasiada energía, sobre todo con apoyo de su alumna.

© 2010 D3 Pubslisher



Deidara

Este miembro de **Akatsuki** es sumamente peligroso, gracias a la masa explosiva que sale de sus manos puede mantener a distancia a sus rivales y remtarlos cuando se acerquen a él; es un gran peleador.

Gaara

Aunque lo pasa mal enfrentando a **Deidara**, el **Kazekage** de la aldea de la arena posee técnicas bastante vistosas y efectivas, lo que lo vuelve una de las principales opciones para elegir al iniciar el juego.

Guy Sensei

De todos los Jounin de la aldea, **Guy Sensei** es diferente, sabe que la fuerza no lo es todo, por lo que enseña a sus pupilos a que cada día, no importando las circunstancias, deben ser mejores.

Itachi

Muchas personas lo consideran un traidor, pero lo cierto es que con el paso de los capítulos, **Itachi** nos dará una de las mayores lecciones de la serie, proteger a los seres queridos incluso con nuestra vida.

Kankuro

De todos los ninjas de la aldea de la arena, **Kankuro** es de los más fuertes, puede usar sus marionetas para atacar a distancia, aunque eso sí, resulta muy complicado perfeccionar sus jutsus.

Azuma

Al inicio de la serie parece un personaje sin trascendencia, pero lo cierto es que junto con su alumno estrella, **Shikamaru** enfrentarán un gran reto que los llevará a enfrentarse a los **Akatsuki**.



Bando

Este guerrero es de los más completos del título, cuenta con gran fortaleza y al mismo tiempo agilidad, lo que te permitirá crear cadenas de golpes de todo tipo, desde cortas hasta algunas con jutsus.

Rock Lee

Por razones desconocidas, **Lee** no puede desarrollar técnicas a base de *chakra*, por lo que ha pasado toda su vida perfeccionando movimientos letales en el combate cuerpo a cuerpo que lo hacen único.

Kiba

Gracias a este ninja podemos comprender lo que es en realidad una mascota, un amigo que estará dispuesto a estar contigo en cualquier situación sin pedir nada a cambio, ahí radica su verdadero poder.

Neji

Durante años fue el mejor novato de la aldea de la hoja, gracias a su **Byakugan** que le permite conocer la cantidad y el flujo de energía en el cuerpo del adversario, desarrollando planes completos.

Shikamaru

Shikamaru es el personaje más inteligente de toda la serie, lo que le da la ventaja incluso en situaciones complicadas, como lo fue su pelea contra los miembros de **Akatsuki**, donde derrota a **Hidan**.

Kisame

El eterno compañero de **Itachi**. Hasta ahora no ha mostrado todo su poder, pero se sabe que la cantidad de *chakra* que puede acumular es descomunal, un verdadero demonio con espada.

© 2010 D3 Pubslisher

Sasori

La historia de **Sasori** es de las más tristes del anime, desde pequeño tuvo que pelear sólo en la vida, buscando el cariño que sus padres no pudieron darle en las marionetas, razón por la que se vuelve una.

Kurenai

A pesar de ser una jounin, luego del encuentro que tiene con **Itachi Uchiha,** se da cuenta de que aún le falta practicar mucho más, por lo que busca ser una experta en las técnicas ilusorias que ejecuta.

Temari

Después de la pelea con **Shikamaru** en el torneo genin, pierde un poco de protagonismo, pero eso no demerita sus grandes habilidades con los abanicos, armas con las que combate en las arenas.

shino

Aún quedan muchos misterios por descubrir acerca de este ninja, pero si algo es seguro es que su control de los insectos lo pone un pie por delante de sus oponentes, aunque es algo lento.

Ten-Ten

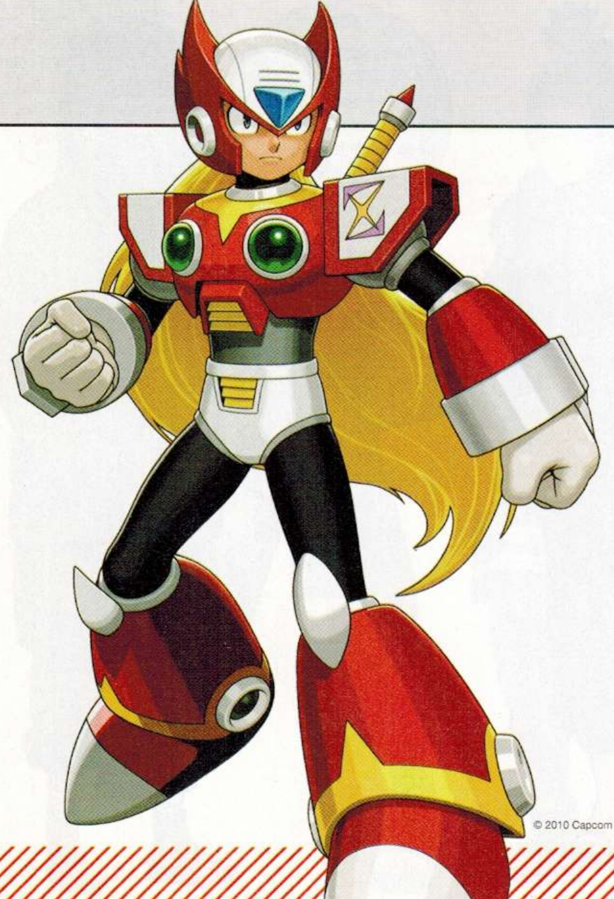
Siendo honestos, en la serie parece un personaje de relleno, pero en el juego su habilidad para aparecer decenas de armas gracias a sus pergaminos la vuelve muy peligrosa en el combate frente a frente.

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Tatsunoko VS. Capcom Ultimate All Stars
Wii

Personajes ocultos

PERSONAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Frank West	Consigue el final de tres diferentes personajes de Capcom en Arcade.
Joe the Condor	Obtén el final de seis distintos personajes de Tatsunoko en Arcade.
Tekkaman Blade	Logra el final de tres personajes diferentes de Tatsunoko en Arcade.
Yatterman-2	Consigue los finales (Arcade) de Frank West, Zero, Tekkaman Blade, y Joe the Condor.
Zero	Obtén el final (Arcade) de seis distintos personajes de Capcom.


© 2010 Capcom

Astro Boy: The Video Game
Wii

Códigos secretos
Introduce las siguientes secuencias para activar los elementos deseados.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Desactiva los supers	1, 1, 2, 2, 1, izquierda.
Impulsos infinitos	2, 2, 1, 2, izquierda, arriba.
Cambio de estilos (Arena/Classic)	2, arriba, 1, arriba, abajo, 2.
Supers infinitos	Izquierda, 1, derecha, 1, arriba, abajo.
Estatus al máximo	Izquierda, izquierda, 2, abajo, abajo, 1.
Activar los niveles	Arriba, 1, derecha, 1, abajo, 1.
Invulnerabilidad	Arriba, abajo, abajo, arriba, 1, 2.

The King of Fighters ´97
Wii

Diferentes jugadores
Realiza las acciones abajo descritas para jugar con los personajes deseados.

Juega como Orochi Iori
En la pantalla de selección de personaje, ubícate sobre Iori. Mantén presionado el botón Start y oprime izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha, A + C.

Juega como Orochi Leona
Dentro de la pantalla de selección de personajes, ubícate sobre Leona, mantén presionado el botón Start y oprime arriba, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, B + D.

Juega como el equipo Orochi
Activa el código de Orochi Iori o el de Orochi Leona. Ubícate sobre Leona, después mantén presionado el botón Start y oprime arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, abajo, B + C en la pantalla de selección de personaje.

Equipo Orochi Yashiro, Shermie, Chris
En la pantalla de selección de personaje, mantén presionado el botón Start y oprime arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, abajo y luego B, C. Los personajes aparecerán en la pantalla baja. El código para jugar como Iori o Leona Orochi deberá ser ingresado primero para lograr que éste funcione.





















All Concepts, S.A. de C.V. - Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2010

¡No te pierdas a los Sokerklones por Televisa Deportes en el mundial!

Televisa. CONSUMER PRODUCTS

S.O.S. Servicio Organizado de Secretos

Mario & Sonic at the Olympic Winter Games
Wii

Trajes para tus jugadores
Para activar los atuendos, necesitas utilizar a algún personaje en específico y ganar cinco medallas de oro o de primer lugar en cualquier evento olímpico.

TRAJE	¿CÓMOACTIVAR?
Amy	Gana cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con with Amy.
Blaze	Consigue cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Blaze.
Bowser Jr.	Obtén cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Bowser Jr.
Bowser	Logra cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Bowser.
Daisy	Junta cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Daisy.
Donkey Kong	Logra cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Donkey Kong.
Eggman	Gana cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Eggman.
Knuckles	Consigue cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Knuckles.
Luigi	Obtén cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Luigi.
Mario	Logra cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Mario.
Metal Sonic	Gana cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Metal Sonic.
Peach	Consigue cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con 5 Peach.
Shadow	Obtén cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Shadow.
Silver	Logra cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Silver.
Sonic	Gana cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Sonic.
Tails	Consigue cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Tails.
Vector	Obtén cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Vector.
Waluigi	Logra cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Waluigi.
Wario	Gana cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Wario.
Yoshi	Consigue cinco medallas de oro (o de primer lugar) en cualquier evento Olympic/Dream con Yoshi.

Trajes para los personajes Mii
Puedes activar atuendos especiales para los Mii. No sólo cambiará la apariencia de tu Mii, sino que también ajustan los detalles del personaje.

TRAJE	¿CÓMO ACTIVAR?
Bee Mario	Compra la Black Shopping Card de la Secret Store.
Charmy	Adquiere la Gold Shopping Card de la Secret Store.
Diddy Kong	Consigue la Platinum Shopping Card de la Secret Store.
Dry Bones	Vence al equipo Dry Bones en Team Festival Mode: Curling.
Dry Bowser	Derrota al equipo Dry Bowser en Individual o Team Festival Mode: Ice Hockey.
Espio	Compra la Black Shopping Card de la Secret Store.
Omega	Vence a Omega en el Individual Festival Mode: Speed Skating O Team Festival Mode: Short Track Relay.
Rouge	Derrota a Rouge en Individual o Team Festival Mode: Figure Skating.

Emblemas
Consigue los diferentes emblemas para completar todos los elementos del juego.

EMBLEMA	¿CÓMO ACTIVAR?
Ace Pilot	Individualmente, baja a cinco o más personas en Dream Gliding.
All Flags	Pasa a través de todas las puertas en Alpine Skiing Giant Slalom.
Amy	Consigue el primer lugar en todos los eventos con Amy.
Armstrong	Obtén veinte o más puntos (individualmente) en Dream Snowball Fight.
Audience	Encuentra cada uno de los invitados especiales ocultos (por lo menos una vez).
Big End	Anota tres o más puntos en un final sencillo en Curling.
Blaze	Obtén el primer lugar en todos los eventos con Blaze.
Bowser	Consigue el primer lugar en todos los eventos con Bowser.
Bowser Jr.	Logra el primer lugar en todos los eventos con Bowser Jr.
Cannon Shooter	Toma cinco o más disparos especiales en Dream Ice Hockey.
Collaborator	Juega con todos los personajes (excluyendo a los Miis).
Combination	Obtén un "great" o "better" en todos los cambios en el Speed Skating Short Track Relay.
Complete Medal	Consigue las medallas de primer lugar y oro en todos los eventos.
Cool Trick	Ejecuta quince o más trucos en la Snowboarding Halfpipe.
Daisy	Logra el primer lugar en todos los eventos con Daisy.


© 2009 SEGA

Big Air	Consigue una puntuación perfecta en balance y un salto de 130 metros o más en Large Hill (individual o en equipo).
Donkey Kong	Obtén el primer lugar en todos los eventos con Donkey Kong.
Downhill Racer	Realiza un Gate Dash cinco o más veces en Alpine Skiing Downhill.
Dream Alpine	Junta todas las Blue Coins en el evento Dream Alpine.
Dream Bobsleigh	Colecciona todas las Blue Coins en el evento Dream Bobsleigh.
Dream Short Track	Reúne todas las Blue Coins en el evento Dream Short Track.
Dream Ski Cross	Consigue todas las Blue Coins en el evento Dream Ski Cross.
Dream Ski Jumping	Adquiere todas las Blue Coins en el evento Dream Ski Jumping.
Dream Snowboard Cross	Junta todas las Blue Coins en el evento Dream Snowboard Cross.
Eggman	Gana el primer lugar en todos los eventos con Eggman.
Entertainer	Realiza diez o más trucos en Dream Ski Cross.
Festival Master (Ind.)	Termina el Individual Festival Mode con 200 puntos o más.
Festival Master (Team)	Completa el Team Festival Mode con 150 puntos o más.
Fever Time	Obtén dos o más Bonus (tres estrellas por cada bonus) Chances en Dream Ski Jumping.
Full Boost	Consigue 100 o más Colored Balls y llega a la meta en Dream Bobsleigh.
Full Play	Juega en todos los eventos.
Grind Master	Realiza el "Grind" por 200 metros o más en Dream Snowboard Cross.
High-Speed	Excede los 100 k/h en Bobsleigh.
Hot Dog Skie	Toca todos los puntos de giro en Moguls.
Ice Spirit	Consigue diez o más rankings perfectos en Figure Skating.
Invencible	Detén cinco o más tiros con A y consigue un shutout en Ice Hockey.
Knockdown	Derrota a todos los rivales en el Festival Mode con ranking Great.
Knuckles	Obtén el primer lugar en todos los eventos con Knuckles.

Luigi	Logra el primer lugar en todos los eventos con Luigi.
Mario	Consigue el primer lugar en todos los eventos con Mario.
Metal Sonic	Obtén el primer lugar en todos los eventos con Metal Sonic.
Mii	Consigue el primer lugar en todos los eventos con un Mii.
Music Collector	Compra todas las canciones en la Music Shop.
New Record	Rompe un récord olímpico o el mejor récord existente en cualquier evento.
Non-Stop	Llega al final en Skeleton sin chocar en la pared una sola vez (es decir, cuando tengas que reincorporarte).
Party	Participa en todos los eventos en el Party Mode.
Party Star	Entra en todos los juegos en el Party Mode en cinco ocasiones o más.
Peach	Consigue el primer lugar en todos los eventos con Peach.
Performer	Ejecuta cinco o más trucos en Snowboard Cross.
Record Holder	Rompe el récord olímpico y los récords preestablecidos en todos los eventos.
Reversal	Ve del cuarto al primer lugar en el Speed Skating Short Track 1000 metros.
Rich	Recíbelo por pasar la marca de 10,000 Star Token.
Rocket	Consigue un Start Dash en cada evento.
Route Master	Pasa a través de diez o más puertas y termina en primer lugar en Dream Alpine.
Safety	Termina Dream Short Track en primer lugar sin golpear los tornillos o cajas.
Shadow	Logra el primer lugar en todos los eventos con Shadow.
Showtime	Consigue diez o más rangos perfectos en Dream Figure Skating.
Silver	Obtén el primer lugar en todos los eventos con Silver.
Sonic	Gana el primer lugar en todos los eventos con Sonic.
Special Action	Realiza tres o más acciones especiales en un encuentro con un personaje.
Sprinter	Consigue cinco o más rangos perfectos en cadena en el evento Speed Skating 500 metros.
Tails	Obtén el primer lugar en todos los eventos con Tails.
Thanks for Playing	Juega cincuenta veces con el mismo archivo de respaldo.
Trickster	Consigue por lo menos un truco especial en el Moguls o Halfpipe.
Trivia Collector	Lee la trivia en la librería.
Turkey	Obtén tres strikes consecutivos en Dream Curling.
Untouchable	Gana el evento Ski Cross en primer lugar desde el inicio y hasta el final sin chocar con alguien.
Vector	Consigue el primer lugar en todos los eventos con Vector.
Waluigi	Logra el primer lugar en todos los eventos con Waluigi.
Wario	Obtén el primer lugar en todos los eventos con Wario.
Yoshi	Consigue el primer lugar en todos los eventos con Yoshi.

Data East Arcade Classic

Wii

Cada juego viene con un set de objetivos tradicionales que pueden ser completados durante el juego. Si lo logras, activarás elementos ocultos y bonus adicionales. Termina un objetivo para conseguir música, tres para habilitar la galería de imágenes y cinco para obtener un modo especial de juego.

Bad Dudes VS Dragon Ninja

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Demuestra que eres un tipo rudo al terminar la primera escena.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Consigue un nuevo récord en puntuación (obtén más de 30,000 pts).
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Completa la escena cuatro.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Sobrepasa los 600,000 puntos.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Salva al presidente (Termina el juego).

Burmi´n Rubber

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Realiza un Island Hop.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Completa la primera escena.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Consigue un nuevo récord (con más de 10,012 puntos)
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Golpea 20 carros en una escena.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Completa un año (primavera, verano, otoño, invierno).

Burguer Time

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Una hamburguesa con cuatro lados (atrapa a cuatro enemigos con una gota).
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Consigue un nuevo récord (con más de 28,000 puntos).
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Completa la escena tres.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Obtén diez pimientos al mismo tiempo..
Objetivo 5 (Modo Especial)	Finaliza la escena cinco.

Heavy Barrel

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Colecciona todas las partes secretas de las armas.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Consigue un nuevo récord en puntuación (obtén más de 100,000 pts).
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Junta las cuatro llaves de una vez.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Sobrepasa los 500,000 puntos.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Termina el juego.

Lock ´n´ Chase

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Encierra a un buscador (consigue el bonus al atrapar a un detective).
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Completa la escena dos.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Sobrepasa los 10,000 puntos.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Consigue cuatro bolsas de dinero en una escena.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Completa la escena cinco.

Magical Drop III

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Realiza un combo de cuatro o más puntos.
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Sobrepasa los 30,000 puntos en el modo Survival.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Llega a la escena 12 en el modo Challenge.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Sobrepasa los 10,000 puntos.
Objetivo 5 (Modo Especial)	Completa el objetivo en Magical Journey.

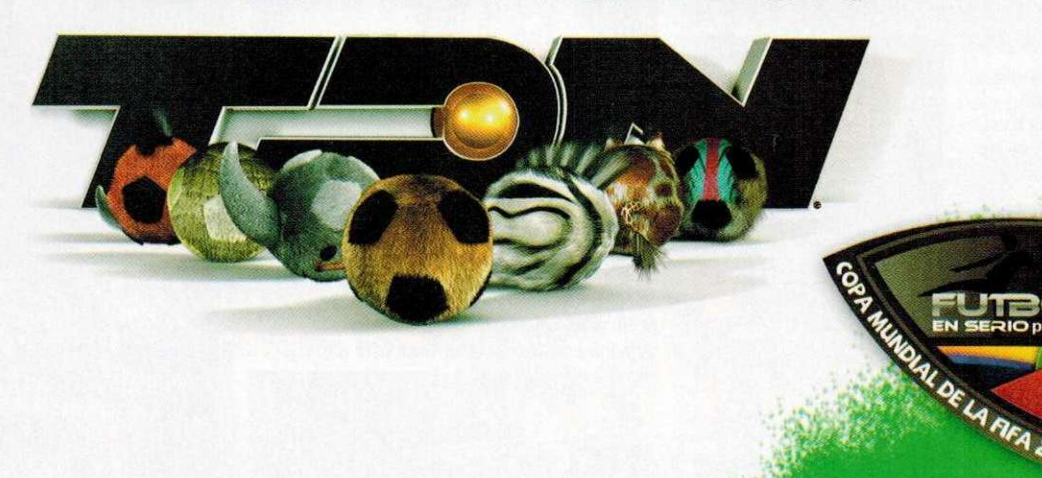
Peter Pepper´s Ice Cream Factory

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Objetivo 1 (Pistas de audio)	Ice Cold (congela a los enemigos).
Objetivo 2 (Pistas de audio)	Sobrepasa los 10,000 puntos.
Objetivo 3 (Galería de imágenes)	Completa la escena tres.
Objetivo 4 (Galería de imágenes)	Consigue un nuevo récord (con más de 50,000 puntos).
Objetivo 5 (Modo Especial)	Termina la escena cinco.

40 PARTIDOS EN VIVO Y EN DIRECTO
10 JUEGOS EN EXCLUSIVA

CANAL OFICIAL DE LA COPA MUNDIAL DE LA

FIFA SUDÁFRICA 2010



televisadeportes.com

EL ANÁLISIS MÁS COMPLETO, ENTREVISTAS Y COBERTURA

DESDE SUDÁFRICA

TODOS LOS DÍAS

A LAS A LAS 15:30 HS

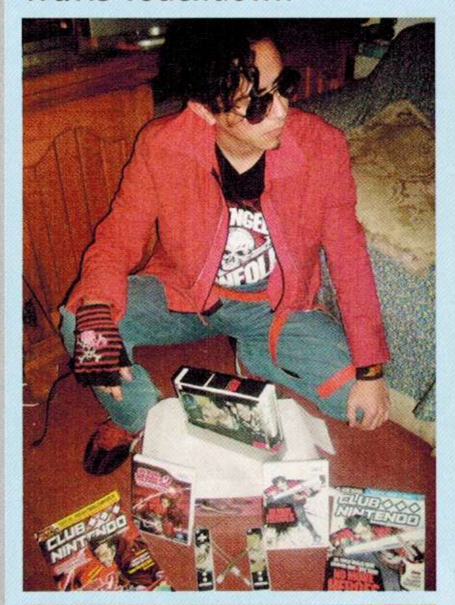
CLUB NINTENDO

Esta es la cuenta de correo electrónico a la que debes mandar tus fotos y textos: comunidad@clubnintendomx.com Recuerda que para que garantices su llegada, las imágenes no deberán ser muy pesadas, así será más fácil recibir todos los e-mails.

Nos da mucho gusto ver cómo mes a mes nos llegan más correos con sus fotografías y colecciones, de hecho, como en esta ocasión vimos que la respuesta fue grande, decidimos darle una página más para que nadie se quedara fuera. Así que no se diga más e iniciemos con esta sección que está hecha por ustedes, donde pueden mostrar su pasión por la revista Club Nintendo o por Nintendo en general. ¡Comencemos!

No More Heroes

Travis Touchdown







Se nota que nuestro cuate Ángel Von Schonblick es gran fan de **No More Heroes**, **Sonic**, **Mario** y **Donkey kong**. Seguramente te interesará saber que la posibilidad de un **NMH 3** es cada vez más real.



Gran colección y cosplay

Por el poder de las cartas



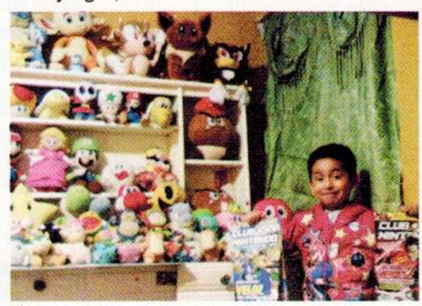
Arriba y a la izquierda vemos la colección de Fabiola Chávez y, abajo, a ella misma vistiendo su *cosplay* de **Sakura Card Captors**. Muchas felicidades, buen detalle el báculo.



¡Colección de peluche!

Héroes y villanos, juntos

Se nota que nuestro cuate Yahir Nava es un gran coleccionista de peluches de videojuegos, incluso **Pac-Man** está allí.



Héroe de zapatos rojos

Sonic the Hedgehog



De los pies a la cabeza, nuestra amiga Adriana Esqueda nos presume su traje de **Sonic** que realmente luce bastante bien hecho. Esperamos que no sea el último *cosplay* que nos envíes.

Colección

Fan de Samus



Sebastián Romero deja claro que **Samus** es uno de sus personajes favoritos, pero también destacan **Mario** y **Link**, todos, grandes aventureros.





¿Recuerdan cuando en Club Nintendo anexábamos páginas de Nintendo Power? Era buena información de primera mano.

Colección

Del SNES al Wii

Radix2006 nos envía una muestra de su colección de videojuegos, destacando también su **Mario Kart Wii** y la firma de uno de nuestros editores. Por supuesto, también vemos parte de su colección de juegos caseros y portátiles y revistas Club Nintendo.





Fan de Nintendo

Un rincón dedicado a los videojuegos

Nuestro amigo, Vidaña, nos presenta el espacio que ha dedicado para sus videojuegos, figuras y revistas de Nintendo, esperamos que tu colección siga creciendo y que continúes leyéndonos mes a mes.



¡Atrápalos a todos!

Entrenador Pokémon

Desde los clásicos hasta los contemporáneos, Carlos Kobain tiene una gran colección de **Pokémon**, pero... ¿también capturaste a **Mario**? Seguramente su flor de fuego podría dejar en la lona a **MewTwo**.

El museo del SNES

¡Ah, qué buenos juegos!



La consola de 16 *bits* fue un *hit* rotundo para Nintendo y tuvo una enorme galería de juegos de gran calidad, como lo muestra Oswaldo Araujo.

Diversión para llevar

Colección de portátiles

Esta es la galería de portátiles que nos muestra Daniel Zuñiga, ah que buenos tiempos con el Game Boy Clásico y juegos como **Tetris** o **SM World**.



Mariomanía

Incluye especial de arte



Rubén Luján pone en evidencia que su personaje favorito es **Mario**, ya sea en peleas, carreras, futbol o de fiesta.

Gran fan de Nintendo y Street Fighter

Peleadores a escala

Nosotros, como Alejandro Ordaz, somos seguidores de los peleadores callejeros y admiramos tu gran colección de personajes, sólo le falta la de monedas que regalamos hace años en Club Nintendo.



Fan de Zelda

De paseo por Hyrule



No cabe duda que la creación de Miyamoto, **The Legend of Zelda**, ha sido inspiración para muchos, incluido José Víquez, a quien pertenece esta colección.

Figuras y revistas

Una gran colección

Te presentamos los artículos que Erick Huerta ha conseguido a través de su historia como fan de Nintendo y Club Nintendo; se nota que el Mushroom Kingdom es tu lugar favorito.





Colección

Sonic, el erizo



No cabe duda que **Sonic** es uno de los personajes más populares en los videojuegos, siguiendo muy de cerca a **Mario**. En la foto, Rodrigo Márquez nos muestra su colección.

Cosplay

Baby Mario

Le deseamos un feliz cumpleaños a Luis Franco por su primer año como fan de Nintendo, espero que pronto nos leas. ¡Felicidades!





Colección de videojuegos

El dominio de Mario

Qué buenos recuerdos nos dio el ver las zapper y los juegos de NES que nos muestra Fernanda de la Rosa. Es genial que ahora podamos recuperar los buenos juegos a través de la Consola Virtual.



Completa tu colección

Los artículos "non gaming" ya están en México

¡Las buenas noticias siguen llegando para los coleccionistas! Nos enteramos por parte de nuestros amigos distribuidores oficiales de Nintendo en México, que ya están disponibles algunos juguetes licenciados en distintas tiendas departamentales. Ahora no sólo podemos comprar videojuegos, sino también la oportunidad de tener artículos de colección. ¿No era lo que esperabas? Muy pronto te diremos cómo ganar una de estas grandes piezas.



Ya es costumbre en este espacio el incluir las encuestas y mejores temas de los foros de Club Nintendo, así que entra y participa y, si no estás registrado, ¿qué esperas?, es muy sencillo y rápidamente podrás compartir ideas y comentarios sobre tus videojuegos favoritos.

Encuestas en los foros

¿En cuál de las redes sociales pasas más tiempo?

Twitter	13%
Facebook	76%
High5	6%
MySpace	2%



A la semana, ¿cuánto tiempo pasas jugando videojuegos?

Hasta dos horas	15%
3-6 horas	35%
6-10 horas	31%
11-15 horas	1%
+16 horas	15%







¿Cuántos años llevas leyendo Club Nintendo?

1-2	5%
3-5	33%
6-10	32%
11-19	27%

¿Qué personaje femenino de peleas te agrada más?

Chun-Li	52%
May Shiranui	36%
Orchid	4%
Ivy	7%

Top 5 temas

1.- - Big Brother VIP 5
Subforo General
Autor: Chaud_XD

2.- Anécdotas Nintendo
Subforo General
Autor: H3nry

3.- Revista Oficial mayo informacion página 73
Subforo General
Autor: JTMR

4.- Lost: The Last Season
Subforo Cine y Televisión
Autor: Wilmer Gómez

5.- One Piece ~ Ore wa Luffy! Kaizoku-ou ni naru otoko da!
Subforo Anime y Manga
Autor: InmortalLuis151

New SUPER MARIO BROS.™ Wii

Wii™



HASTA 4 JUGADORES!

¿Vas a competir o a cooperar?

*Requiere accesorios adicionales. De venta por separado. ©2009 Nintendo. New Super Mario Bros. y Wii son marcas registradas de Nintendo. Visítanos en www.nintendo.com

Última Página

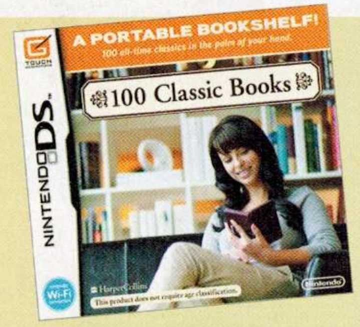
El próximo mes daremos inicio con la segunda mitad del 2010, y con ellos, se aproxima una gran oleada de juegos para Wii y Nintendo DS que nos mantendrán alertas por sus fechas de lanzamiento; por supuesto, **Metroid Other M** será uno de los más solicitados y esperados, pues si bien sufrió retraso en su fecha de lanzamiento original, no fue tanto como en otras ocasiones, así que ya en unas semanas podremos disfrutar de esta obra de arte que explotará al máximo las características del Wii, no sólo en gráficos, sino también en *gameplay* e historia en donde, por primera ocasión, se hablará de los orígenes de la protagonista. ¡Síguenos el próximo mes!



Puzzle Quest 2 (NDS)

Esta secuela retoma el estilo tradicional de juntar tres gemas del mismo tipo para lograr la fantasía de la reacción en cadena, tal como se ha visto en otros títulos similares (**Columns**, **Puzzle Fighters**, etc.). Además, este juego cuenta con la peculiaridad de combinar el ***puzzle*** con toques de RPG, por lo que tendrás una historia más completa que te dará más horas de entretenimiento al elegir entre distintas clases como magos de guerra, inquisidores, bárbaros o asesinos; por supuesto, cada tipo de personaje poseerá elementos únicos de ataque y defensa, así como también en cuanto a características de efectos al momento de realizar los combos. La historia se desarrolla en torno a la villa de Verloren, donde el demonio **Gorgon** está causando estragos. Como detalle adicional, puedes subir el nivel de tus personajes para que eleven sus habilidades y sean más competentes en cada uno de los distintos modos de juego.





100 Classic Books (NDS)

El Nintendo DS no es una consola que sólo te sirva para jugar, sino que cuenta con múltiples opciones de entretenimiento que puedes aprovechar, como la navegación por Internet, por ejemplo; sin embargo, ahora ya lo podrás utilizar como un lector de libros portátil, ya que estamos a días del lanzamiento de **100 Classic Books**, una aplicación para tu Nintendo DS, DSi y DSi XL, que te abrirá una biblioteca virtual con autores de la talla de William Shakespeare, Julio Verne, Jane Austen, Mark Twain y muchos más. Como detalles adicionales, puedes ajustar el tamaño de letra o del texto, poner marcadores e incluso descargar más contenido para que te vuelvas un verdadero fan de la literatura.



Tetris Party Deluxe (Wii)

Anteriormente, **Tetris Party** ya había aparecido en modo de descarga para Wii y Nintendo DS, pero fue tanta su popularidad que ahora lo tendremos como disco tradicional para Wii, así, revivirás la experiencia del popular juego de destreza, pero aderezada con nuevos modos de juego y múltiples sorpresas que harán que valga la pena cada centavo que gastes en él. Dichas modalidades son Bombliss, donde competirás con piezas de **Tetris** de formas no tradicionales, así como con bombas que alterarán tu cuadro de juego. En Sprint tendrás 40 segundos para limpiar el escenario; en Master será para los verdaderos expertos en **Tetris**, por su grado de dificultad; también estará el modo de equipos VS, en donde la guerra de piezas será una experiencia sensacional para cuatro jugadores.



Legend of Kay (NDS)

kay es un héroe que habita en la mítica isla de Yenching, en el mar de China y quien deberá luchar en contra de las fuerzas siniestras del emperador **Shun**, quien pretende dominar la isla y a sus aldeanos. El juego se tornará en una aventura a través de múltiples escenarios en los que debes descubrir un sinfín de secretos. En cuanto a los enemigos, identificarás hasta treinta distintos, cada uno con características especiales y que necesitarán de diferentes estrategias para derrotarlos. El juego es un remake de consola casera, sin embargo, se ha adaptado a la doble pantalla y al uso del *Stylus* para ciertos puntos de la aventura.



© 2010 SEGA


CLUB NINTENDO
SONIC & SEGA ALL-STARS RACING ™
SHADOW
© 2010 SEGA


CLUB NINTENDO
SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
SONIC
© 2010 SEGA